
Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año II - Número 12
Play mania
Portugal 480 $ Cont.
Reportaje
Primeras imágenes de GRAN TURISMO 2
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
Novedad
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
VUELVE LARA CROFT
Guías y soluciones
•TARZAN
•EPISODIO I
• BUGS BUNNY
•FF VIII
Y además: MEDAL OF HONOR, NBA LIVE 2000, DISCWORLD NOIR, BEATMANÍA...
8 424094 800032
00012

SUMARIO

Número 12 - Enero 2000

EDITORIAL

Llevamos, con éste, doce números con vosotros. Doce meses en los que nos hemos hecho compañía mutuamente hablando de nuestro tema favorito: PlayStation. Doce meses que, la verdad, se nos han pasado volando.

Es cierto que, técnicamente, hasta finales de enero no podemos celebrar nuestro cumpleaños, ya que, como recordaréis quienes nos seguís desde el número 1, nuestra primera PlayManía apareció en los quioscos sobre el 20 de enero de 1999. Sin embargo, que esta revista sea la número 12 y que nuestra adorada Lara Croft aparezca de nuevo en esta portada como lo hizo en aquel ilusionado número 1, nos ha empujado a celebrar la fecha con especial alegría.

Parece mentira, pero sí, ya tenemos casi un añito. Y, además, nos habéis hecho el mejor regalo que se le puede hacer a una revista: cada mes sois más y más los amigos que nos leéis. De hecho, con vuestra fidelidad y vuestra atención nos habéis convertido en la revista de PlayStation más leída en España. Mil gracias.

Nuestro regalo para vosotros sólo puede ser uno: seguir trabajando a tope día tras día para conseguir que PlayManía siga siendo vuestra revista preferida.

Desde luego, podéis estar seguros de que vamos a hacer todo lo posible para que sigáis celebrando con nosotros muchos, muchísimos cumpleaños más.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Robert Sandmann.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUBSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º. A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS GRUPO AXEL SPRINGER

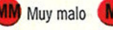
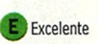


¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

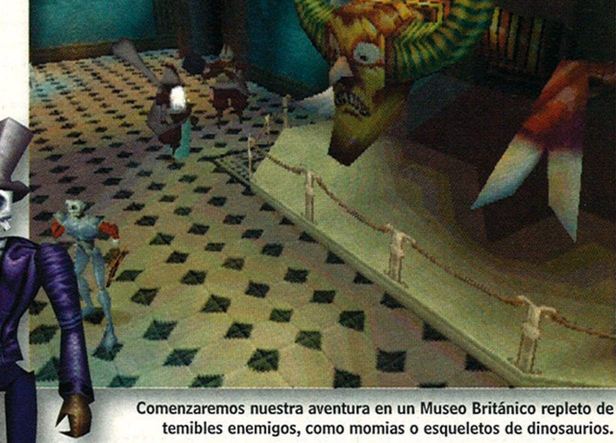
Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

Se prepara MEDIEVIL 2

Sony prepara para primavera la segunda parte de su exitoso *Medievil.* El juego mantendrá el espíritu aventurero de la primera entrega, pero nos ofrecerá más armas, más enemigos, más alternativas y nuevas animaciones para Sir Dan.
Medievil 2 estará ambientado en el Londres Victoriano del siglo XIX, y en él nuestra tarea será será impedir que el malvado Lord Palethorn se haga con el libro de hechizos de Zarok. Con este fin, deberemos recorrer 17 niveles tridimensionales de sólida construcción solventando puzzles, recogiendo objetos y eliminando a cuanto enemigo se nos ponga por delante.
Como podéis ver, *Medievil 2* resulta de lo más prometedor, la mala noticia es que hasta bien entrado el 2000 no lo podremos disfrutar. Ya os contaremos más cosas.



Comenzaremos nuestra aventura en un Museo Británico repleto de temibles enemigos, como momias o esqueletos de dinosaurios.



En *Medievil 2* podremos realizar nuevos y contundentes golpes. ¡Cuidado, chico, que pierdes la cabeza!



Aunque mucho más detallados, los gráficos de *Medievil 2* mantendrán el aspecto divertido de siempre.



¡La página Web de PlayStation en castellano!

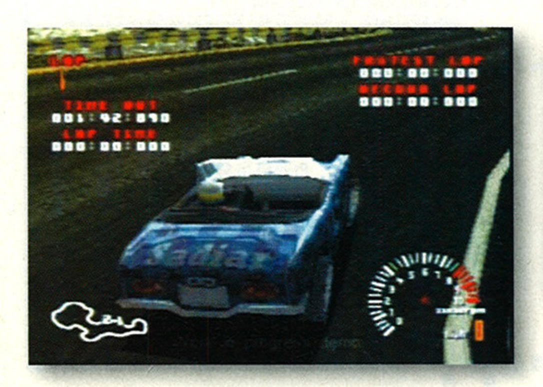
Cómo muchos sabréis, Sony tenía un sitio web oficial con información sobre PlayStation, pero que solamente estaba en inglés. Pues bien, para uso y disfrute de los hispano-parlantes, finalmente ha añadido una página en castellano.
Su dirección es www.playstation-europe.com/es, y en ella podemos encontrar información de todo tipo. Desde noticias, eventos y futuros lanzamientos, a encuestas interactivas y teléfonos de asistencia al cliente.
De momento la página tiene pocas novedades jugosas, pero conociendo a Sony no tardará en estar rebosante de información sobre nuestra consola favorita, por lo que os recomendamos que la visitéis asiduamente.



La página Web de Sony incluye un apartado en el que podemos votar a los diez mejores juegos de PlayStation. La última vez que la visitamos, el excelente *Final Fantasy VIII* se estaba acercando a las primeras posiciones.

Carreras
con el coche del abuelo

Tras su controvertido *Carmageddon*, SCI está desarrollando otro juego de carreras. Su nombre será *Mille Miglia* y estará ambientado en la famosa carrera italiana de mismo nombre que se celebra todos los años por Mayo.
Esta carrera se caracteriza porque se realiza por carreteras (recorre Italia de un extremo a otro) y porque sólo admite modelos de coches anteriores a 1957. Obviamente, SCI aplicará esta restricción al juego, por lo que sólo podremos conducir vehículos clásicos como el Aston Martin Ulster.
El diseño de los coches y circuitos nos ha parecido de lo más prometedor, aunque la versión a la que hemos jugado estaba todavía en pañales. Tendremos que esperar un poco más, hasta mayo, comprobar qué puede dar de sí este interesante *Mille Miglia*.





Cada circuito tendrá una banda sonora propia, a cargo de varios grupos famosos. Si bien no está cerrada todavía, ya se baraja el nombre de Garbage.

Llegaremos a la fiesta ...algún día

El pasado noviembre, tras un atasco de mil demonios, conseguimos llegar a la espectacular fiesta que organizó Sony España con motivo del lanzamiento de *Final Fantasy VIII* en nuestro país. El lugar escogido fue el Cine Imax de Madrid, que acogió bajo su techo a la flor y nata del sector.
Como es habitual en los eventos que organiza Sony, el espectáculo fue el protagonista. Y es que durante toda la fiesta hubo actores que, disfrazados de los personajes principales del juego, montaron un espectáculo inolvidable, que se centró, en gran medida, en el combate de la intro del juego. A nosotros, al menos a los varones de la redacción, lo que nos volvió locos fue la mirada de la modelo que dio vida a la Bruja Edea, el personaje que mejor representado estuvo durante todo el evento.
Por si esto fuera poco, Sony puso a disposición de los invitados numerosas consolas con las que los asistentes disfrutamos del juego, así como unas gigantescos monitores donde pudimos observar un espectacular vídeo sobre el desarrollo de *Final Fantasy VIII*. En suma, una fiesta tan inolvidable como el juego.







En esta foto podéis observar lo bien recreados que estuvieron, durante toda la fiesta, Rinoa, Seifer, Squall y Odin, algunos de los principales personajes del juego.

Packs especiales: el regalo perfecto

Parece que Sony desea facilitarles las Navidades a los Reyes Magos, ofreciendo packs especiales de juegos y periféricos que pueden convertirse en un regalo perfecto. Tomad nota que la cosa es de verdad interesante:

- Pack *Final Fantasy VIII*: Juego, Tarjeta de Memoria, Camiseta y Póster. 11.990 pesetas.
- 1º Pack *Esto es Fútbol:* Juego y Tarjeta de Memoria. 8.990 pesetas.
- 2º Pack *Esto es Fútbol*: Juego y Multitap. 11.990 pesetas.
- Pack *Spyro 2*: Juego y Estuche porta Cds. 8.490 pesetas.
- Pack *Tarzán*: Juego y Estuche porta Cds. 8.490 pesetas.
- 1º Pack *Crash Team Racing*: Juego y Estuche porta Cds. 8.490 pesetas.
- 2º Pack *Crash Team Racing*: Juego y Multitap. 11.990 pesetas.
- *Barbie Race & Ride*: Juego y Estuche porta Cds. 3.990 pesetas.

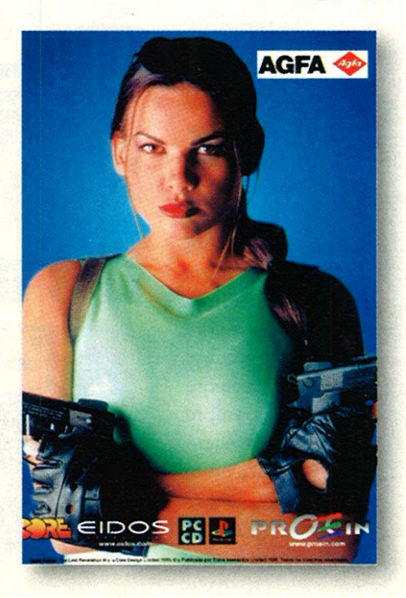


Ganadores de los pasatiempos de Noviembre.

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Shadowman* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Noviembre. Enhorabuena.

Alberto Carazo Cepedano .... La Coruña
Marco Antonio Moreno Fernández .... Toledo
Jordi Camps Ortiz .... Barcelona
Marcos Pérez Carrasco .... Valladolid
Juan Antonio Vera López .... Almería
Damián Ramírez Navarro .... Las Palmas
David Funes Zurita .... Barcelona
Alejandro Martínez Hernández .... Murcia
Iria Fernández Sánchez .... La Coruña
Brayan García Escalante .... Cádiz
Luis Manuel Vaca Alvarado .... Cádiz
José Alberto Tur Ribes .... Alicante
Francisco Nebot Moreno .... Valencia
Víctor García Ruiz .... Zaragoza
Juan Carlos Garrido Ruiz .... Valencia

El carrete de Lara nunca se acaba



Agfa y Proein acaban de firmar un acuerdo por el que la compañía especializada en fotografía podrá asociar la imagen de Lara Croft a sus productos. El primer fruto de este acuerdo ha sido el "Lara Pack", compuesto por 2 carretes fotográficos y una demo de *Tomb Raider: The Last Revelation* (por eso del último revelado...). Por desgracia, no podemos confirmar para qué soporte es la demo.
Según los responsables de ambas compañías, este acuerdo constituye una alianza de dos marcas líderes en tecnología en un mundo cada vez más digital.

PSYGNOSIS calienta motores para la primavera

Tras unos meses de relativa inactividad, Psygnosis se prepara para obsequiarnos esta primavera con tres títulos de lo más prometedores. Dos de ellos (Colony Wars: Red Sun y Rollcage Extreme) serán secuelas de dos de sus títulos más exitosos. El otro (Team Buddies) será un juego que mezclará la acción y estrategia por igual.

Colony Wars: Red Sun

Será la tercera entrega de la saga *Colony Wars*, y en ella nos convertiremos en un mercenario espacial, muy parecido a Han Solo, que venderá sus servicios al mejor postor de la galaxia. De este modo, su innovador sistema de campaña interactiva nos permitirá escoger qué misiones realizar y para quién. Pero este no será el único rasgo destacable. El juego incluirá otros aspectos bastante prometedores, como un nuevo y depurado motor gráfico y una IA muy trabajada. Si a eso le unimos más de 30 armas, 8 naves y 5 sistemas estelares, coincidirás con nosotros en que *Red Sun* apunta a ser el mejor juego de esta trilogía. Allá por Marzo lo descubriremos.


El juego tendrá un motor gráfico más potente que los anteriores.



Rollcage Extreme

Se trata de la esperada secuela del frenético arcade que nos permitía conducir a velocidades de vértigo, trepando por paredes y techos.

En Extreme volveremos a "subirnos por las paredes" con el coche.

Al igual que su antecesor, los escenarios serán totalmente interactivos, por los que podremos utilizarlos para retrasar a nuestros rivales. No obstante, este será el único rasgo que mantendrá de su antecesor, ya que lo superará en todo lo demás: más coches, circuitos, modos de juego. Por desgracia, no tiene fecha de salida, por lo que es posible que tengamos que esperar hasta bien entrada la primavera.

Team Buddies

Será un hilarante título entre la estrategia y la acción en el que controlaremos a un equipo de muñequitos (los buddies) a los que deberemos guiar por unos escenarios 3D para que busquen y agrupen cajas. Dependiendo del número y la colocación de las cajas, accederemos a nuevos buddies, armas y vehículos especiales, como un tanque, con las que eliminar a los rivales. Cada Buddy contará con unas habilidades distintas y una "personalidad" propia que lo hará más o menos obediente. El delirio.


Este simpático juego puede acercar al estrategia a todos tipo de usuarios.



Calendario de lanzamientos

Action Man: Extreme Adventure:	25 de noviembre.
Astérix y Obélix contra el César:	9 de diciembre.
Barbie Race & Ride:	1 de diciembre.
China:	25 de noviembre
Discworld Noir:	17 de diciembre.
Jade Cocoon:	10 de diciembre.
Killer Loop:	10 de diciembre.
MTV Snowboarding:	13 de diciembre.
Medal of Honor:	9 de diciembre.
Music 2000:	7 de diciembre.
NBA Basketball 2000:	13 de diciembre.
NBA Live 2000:	9 de diciembre.
NHL Championship 2000:	13 de diciembre.
Ready 2 Rumble:	24 de noviembre.
Reel Fishing:	22 de diciembre.
Renegade Racers:	17 de diciembre.
Shadow Madness:	4 de enero.
South Park Chef's Luv Shack:	9 de diciembre.
Tomb Raider IV:	3 de diciembre.
Trick'n Snowboarder:	15 de diciembre.
Wutang: Shaolin Style:	18 de noviembre.

Los más vendidos

(del 1 al 30 de noviembre)



1	FIFA 2000
2	FINAL FANTASY VIII
3	DINO CRISIS
4	LA AMENAZA FANTASMA
5	TEKKEN 3 (PLATINUM)
6	FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
7	GRAN TURISMO (PLATINUM)
8	METAL GEAR SOLID: ESPECIAL MISSIONS
9	RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)
10	TIME CRISIS (PLATINUM) + PISTOLA

*Lista facilitada por

Los más alquilados

(del 15 de noviembre al 3 de diciembre)

1	FIFA 2000
2	FINAL FANTASY VIII
3	LA AMENAZA FANTASMA
4	MISSION: IMPOSSIBLE
5	ESTO ES FÚTBOL
6	DINO CRISIS
7	DRIVER
8	V-RALLY 2
9	UEFA STRIKER
10	TARZÁN

*Lista facilitada por

UN LIBRO para coleccionistas

Tras lanzar las bandas sonoras de *Silent Hill* y *Metal Gear Solid*, Konami tiene previsto poner a la venta, a lo largo de diciembre, el libro oficial de ilustraciones de *Metal Gear Solid*. Su precio, que rondará las 7.500 pesetas, y la sobrada calidad de todas y cada una de las ilustraciones que contiene lo convertirán en un objeto de culto entre los miles de seguidores del aclamado juego. Aunque los textos explicativos están en inglés y japonés, el libro merece un vistazo. Si estás interesado en este producto, te recomendamos que lo busques ya, porque Konami sólo va a lanzar una serie limitada.



El segundo disco de PlayStation



Sony Music acaba de lanzar al mercado el segundo álbum PlayStation, donde se recogen todos los temazos que han arrasado en las discotecas durante los últimos meses. Entre los grupos y solistas que podemos encontrar en las pistas de sus dos CD´s están Apollo Four Forty, Fatboy Slim, Chayanne o Ricky Martin. En total podéis disfrutar de más de tres horas de música, así como de un tercer CD con 8 demos de algunos de los últimos lanzamientos de Sony para PlayStation, como *Crash Team Racing* o *Um Jammer Lammy*. En suma, un álbum muy a tener en cuenta por los discotequeros del lugar.

La cara dura del Wrestling

Acclaim está preparando un nuevo juego de Wrestling, *ECW Hardcore Revolution*. Como su nombre indica, estará inspirado en combates de la ECW, la federación de Wrestling más "bruta" de todas. Así, a las opciones tradicionales de los títulos de wrestling (como encuentros de pago o editor de jugadores), *ECW Hardcore* añadirá otras más fuertes como combates con armas (bates, escalerillas) o en rings con alambre de espino en vez de cuerdas.

Está previsto que el juego salga en los EE.UU para Febrero, por lo que esperamos que llegue a España en primavera.





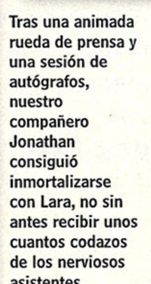
¡Lara Weller nos visitó!

El pasado pasado día 12 de noviembre, PlayManía asistió a la presentación de *Tomb Raider The Last Revelation*, en los cines Imax de Madrid. Como no podía ser de otra manera, Lara Weller, la modelo que da vida al personaje virtual, hizo acto de presencia. Su espectacular entrada en el recinto, al más puro estilo estrella de Hollywood, dejó a todo el mundo con la boca abierta, pero más asombrados nos dejó su enorme simpatía y sentido del humor.

De su paso por nuestro país sólo nos queda su recuerdo, su aparición en varios programas de televisión, como Crónicas Marcianas y Compañeros, y cómo no, su fabulcso juego.







Tras una animada rueda de prensa y una sesión de autógrafos, nuestro compañero Jonathan consiguió inmortalizarse con Lara, no sin antes recibir unos cuantos codazos de los nerviosos asistentes.



Breves & Fugaces

- El presidente de Sony ha dejado caer que la compañía desarrollará un título muy parecido a *Pokémon*, juego de rol que permite controlar 150 monstruos .
- Take 2 se acaba de firmar un acuerdo con New Line Cinema, lo que les permitirá adaptar las aventuras de Austin Powers a PlayStation y PS2. Esperamos que Florentino Pérez no preste su voz a tan curioso personaje...
- Continuando con el cine y sus licencias, Lucas acaba de anunciar la existencia de *Episode 1: Jedi Powers Battle*, el último juego basado en la nueva película de Star Wars. Este título adoptará la mecánica de un beat´em up con scroll direccional, en el que los sables de luz de cinco Jedis serán los principales protagonistas.
- *Syphon Filter 2* verá la luz el próximo mes de Abril, justo un año después del lanzamiento de su antecesor.
- Seguimos con secuelas: Shinji Mikami ha confirmado la existencia de numerosos títulos que actualmente están siendo desarrollados para PS2. Principalmente se habla de un sucesor de *Dino Crisis* y una nueva entrega de *Resident Evil*, aunque también tienen previsto iniciar nuevas sagas.
- Como todos los meses, una rareza: Sony ha anunciado que uno de sus juegos, *Fantavision*, estará listo para el lanzamiento de PS2. ¿Qué que es *Fantavision*? Una especie de puzzle en el que nosotros creamos fuegos artificiales en distintos escenarios.
- Y para finalizar este mes, una grata noticia: PlayStation ha superado, a nivel mundial, los 70 millones de consolas vendidas. Y eso antes de Navidades, porque este año seguro que se vuelve a agotar, por lo menos en España.




PLAYSTATION A LA CARTA

66653	PLAY + DUALSHOCK	19.900
98927	PLAY + DUALSHOCK + BOLSA + MANDO ANALÓGICO	24.490
89402	PLAY + MANDO ANALÓGICO + JUEGO SERIE PLATINUM + DUALSHOCK + BOLSA + TARJETA DE MEMORIA	27.990
98812	PLAY + DUALSHOCK + BOLSA + MANDO ANALÓGICO + TARJETA DE MEMORIA + JUEGO SERIE GAMA ALTA	28.990



C.I. 00633 LOTE **10.499**



10.990 C.I. 08582 METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK



9.490 C.I. 98736 METAL GEAR SOLID



9.499 C.I. 08582 SILENT HILL


8.990 C.I. 00304 ACTION MAN



8.990 C.I. 08395 GTA 2 C/ CAMISETA DE REGALO


8.990 C.I. 08184 QUAKE II


8.990 C.I. 00315 NBA BASKET. 2000

8.990 C.I. 00092 NO FEAR MOUNTAIN BIKE

8.990 C.I. 00302 TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

8.990 C.I. 00303 FIGHTING FORCE 2

8.990 C.I. 09141 CHAMPIONSHIP MOTOCROSS


8.790 C.I. 99870 DRIVER C/ MANDO DE REGALO

8.490 C.I. 00301 NBA PRO 99

7.999 C.I. 10027 TARZÁN


7.999 C.I. 08512 FINAL FANTASY VII

7.990 C.I. 08904 40 WINKS

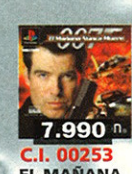


7.990 C.I. 07073 CAPCOM GENERATION


7.990 C.I. 09630 ASTÉRIX & OBÉLIX


7.990 C.I. 08686 DINO CRISIS




7.990 C.I. 00315 NBA 2000


7.990 C.I. 08754 FIFA 2000


7.990 C.I. 00253 EL MAÑANA NUNCA MUERE

7.990 C.I. 09461 XENA LA PRINCESA GUERRERA

7.990 C.I. 08656 LA AMENAZA FANTASMA



4.999 C.I. 08795 SPIRO 2

4.999 C.I. 08147 FORMULA 1 99

4.999 08186 ESTO ES FOOTBAL

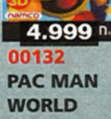

4.999 C.I. 87676 CRASH BANDICOOT 3


4.999 00129 CRAH TEAM RACING


4.999 00132 PAC MAN WORLD


4.999 C.I. 88422 COOL BOADERS 3

3.990 C.I. 08511 METAL GEAR SOLID (SPECIAL MISSION)

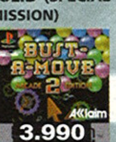

4.990 C.I. 95493 COLIN MCRAE

4.990 C.I. 86025 TOMB RAIDER

4.990 C.I. 98869 TOMB RAIDER II


4.990 C.I. 87669 ABE'S EXODUS

4.299 C.I. 07576 RESIDENT EVIL 2



3.990 C.I. 75718 ALIEN TRILOGY

3.990 C.I. 98886 CONSTRUCTOR

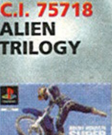
3.990 C.I. 75719 BUST A MOVE 2




3.990 C.I. 75721 SPACE JAM

3.990 C.I. 63356 MORTAL KOMBAT

3.990 C.I. 98882 BATMAN & ROBIN


3.990 C.I. 75801 ABE'S ODDYSEE

3.990 C.I. 67976 RESIDENT EVIL

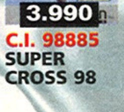


3.990 C.I. 98885 SUPER CROSS 98

3.990 C.I. 87740 COMMAND & CONQUEDOR

3.990 C.I. 87741 JUNGLA DE CRISTAL






3.990 C.I. 87737 NEED FORD SPEED III

3.990 C.I. 86423 SOCCER PRO 98

3.990 C.I. 87742 ROAD RASH 3D


3.990 C.I. 09469 THEME HOSPITAL

3.990 C.I. 79193 EL MUNDO PERDIDO


3.990 C.I. 87743 SOVIET STRIKE

3.990 C.I. 97724 MOTO RACER

3.990 C.I. 85701 INT. RACK & FIELD





3.490 C.I. 81163 PORSCHE CHALLENGE

3.490 C.I. 96593 SOUL BLADE

3.490 C.I. 00298 BARBIE



3.490 C.I. 97787 CRASH BANDYCOOT 2

3.490 C.I. 61791 CRASH BANDYCOOT


3.490 C.I. 91734 DESTRUCTION DERBY 2

3.490 C.I. 98867 GRAN TURISMO

3.490 C.I. 68700 MICKEY'S WILD ADVENTURE




























3.490 C.I. 10023 MEDIEVIL

3.490 C.I. 24528 TEKKEN 3

3.490 C.I. 87677 HÉRCULES

3.490 C.I. 99454 FINAL FANTASY VII

3.490 C.I. 98318 COOL BOADERS 2

3.490 C.I. 87850 TIME CRISIS

3.490 C.I. 87403 POWER SOCCER

3.490 C.I.95409 FORMULA 1

Ofertas válidas salvo error tipográfico o fin de existencias, hasta final del mes de su publicación

POLY

TELÉFONO DE VENTA POR CORREO 91 642 12 55

APROVECHESE, PAGE EN 3 MESES SIN INTERESES



PUNTOS DE VENTA POLY

CENTRAL DE DISTRIBUCIÓN
Tel. 91 642 12 55 / Fax 91 642 08 39
FUENLABRADA

PARQUE ALCORCÓN
(EDF. ALCAMPO)
Tel. 91 689 00 86 / Fax 91 689 00 86
ALCORCÓN

PARQUESUR (LOCAL 18 Y 62)
Tel. 91 688 82 01 / 91 680 46 74
LEGANÉS

MADRID-2 LA VAGUADA
Tel 91 739 66 43 / Fax 91 739 66 43
MADRID

SEXTA AVENIDA
Tel 91 372 91 32 / Fax 91 372 91 32
MAJADAHONDA

LOS FRESNOS
Tel. 98 516 35 31 / Fax 98 516 35 31
GIJÓN

Pº ALBERTO PALACIOS, 42
Tel. 91 797 17 09 / Fax 91 797 17 09
MADRID

LA DEHESA
Tel. 91 882 80 82 / Fax 91 882 80 82
ALCALÁ DE HENARES

ESTACIÓN RENFE CHAMARTIN
Acceso vía-1
Tel/Fax 91 323 13 59
MADRID

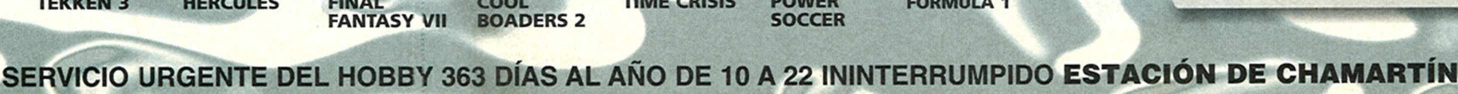
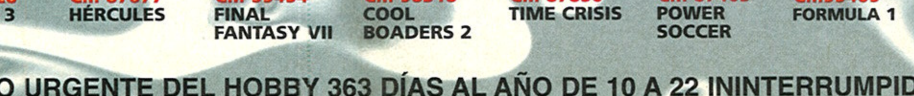
NUEVAS TIENDAS

C/ ARIBAU Nº7
Tel 93 451 71 45 / 93 454 06 68
BARCELONA

C/ URUGUAY Nº3
Tel 925 21 00 97
TOLEDO

ABRIMOS EL DOMINGO 2

DISEÑO, REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN R.D.M. COMUNICACIÓN INTEGRAL



SERVICIO URGENTE DEL HOBBY 363 DÍAS AL AÑO DE 10 A 22 ININTERRUMPIDO **ESTACIÓN DE CHAMARTÍN**

Llega la revista oficial DREAMCAST



Si tienes una Dreamcast, a partir del 20 de diciembre puedes llevarte a casa el primer número de la Revista Oficial, que vendrá todos los meses con un GD-Rom con demos en exclusiva. La primera portada está dedicada a *Soul Calibur*, y en el interior encontrarás, entre muchas otras cosas, un reportaje en el que se analizan todos los juegos disponibles para Dreamcast, otro con las mejores páginas web de fútbol y una guía completa para llegar al final de *Blue Stinger*.

En el GD-Rom, demos jugables de *Toy Commander*, *Snow Surfers*, *F-1 World Grand Prix* y *Suzuki Alstare*, además de seis vídeos con los juegos de más actualidad.
¡No te la puedes perder!

Nintendo Acción regala un vídeo cargado de novedades



Un vídeo con imágenes de los mejores juegos de Nintendo 64 y Game Boy, como *Donkey Kong*, *Pokémon* y *Super Smash Bros*. Además, para redondear su número de enero, ponen en juego nada menos que 100 *Rayman 2*. Dentro de la revista, el tema principal es *Donkey Kong*, con la primera review y suculentos trucos. Además, comentan las últimas novedades: *Turok Rage Wars*, *Mission:Impossible*, *Star Wars Racer GBC*, *Ronaldo Football*... Y en cuanto a guías, comienzan dos de lo más interesante: *Hybrid Heaven* y *Tonic Trouble*, y siguen con las peripecias de *ShadowMan*.

De compras con PCMANÍA

En el número 3 de PCmanía encontraréis un amplio informe con los mejores regalos que podemos hacer estas Navidades. Desde periféricos de diversa índole hasta programas variados, pasando por servicios de Internet. Lo más importante y destacado se encuentra en esta guía, estructurada en función del tipo de usuario al que deseemos realizar el regalo.

Además, incluye un CD exclusivo dedicado a Linux, que incluye una distribución totalmente funcional de este sistema operativo.

Micromanía. Tu mejor estrategia

Micromanía da la bienvenida al año 2000 con un número extra, donde además de repasar en detalle toda la actualidad del mundo de los videojuegos, encontrarás 3 CD-Roms y un suplemento especial sobre juegos de estrategia con las mejores técnicas para dominar los juegos imprescindibles del género.



Computer Hoy
Para no equivocarte

El número 31 de Computer Hoy está en la calle desde el 10 de diciembre (ya sabes, sale viernes sí, viernes no). En él comprobarás cuáles son los PCs más recomendables con un precio aproximado de 250.000 ptas. También te explicarán cómo ampliar el disco duro y la RAM, cambiar la tarjeta de vídeo o instalar una unidad de CD-ROM. Por si fuera poco, ofrece un megasorteo de más de 500 productos informáticos.



El número del MILENIO



El primer número del año 2000 de Hobby Consolas coincide, curiosamente, con su número 100. Y han celebrado tal acontecimiento por todo lo alto, con un número espectacular con el que, además, regalan un alucinante adhesivo en relieve de Lara Croft, una práctica agenda del año 2000 y un póster que conmemorará los más de 8 años que Hobby Consolas lleva entre nosotros. ¡¡¡Y todo por sólo 450 pts!!

Tu chica te espera en Juegos & Cía



El número de enero de Juegos & Cía llega, como los Reyes, cargadito de sorpresas y ¿qué mejor sorpresa que vivir junto a tu chica preferida, por supuesto Lara Croft, su aventura por las tierras del Nilo? Para que no pierdas detalle, en este número están todas las pistas para llegar al templo de Karnak. Y además, de regalo 7 calendarios de bolsillo del año 2000 con personajes de videojuegos. Sólo por 350 Ptas.



VUELVE EL GRAN TURISMO 2

THE REAL DRIVING SIMULATOR

En diciembre de 1997, Kazunori Yamauchi y su grupo de programación, Polyphony Digital Entertainment, dieron forma al simulador automovilístico más completo y perfecto de PlayStation: Gran Turismo. Ante la brutal acogida de GT, sus programadores empezaron a trabajar inmediatamente en su secuela, en la que han invertido casi dos años. Durante este período de tiempo, los retrasos han estado a la orden del día, lo que ha impacientado de sobremanera a sus millones de seguidores. Afortunadamente, el pasado día 3 de diciembre, Sony España organizó un viaje relámpago a las oficinas de la filial inglesa de Polyphony, donde por fin pudimos tomar contacto con una versión muy avanzada de Gran Turismo 2.





Acompañados por Antonio Ruiz, (Relaciones Públicas de Sony España), nos desplazamos hasta Londres para conocer de cerca el estado en el que se encuentra el desarrollo del esperadísimo *Gran Turismo 2*. Pese a los esfuerzos de Sony España por traernos a los programadores del juego, ni Kazunori Yamauchi ni el resto de su grupo pudieron acudir a la cita, ya que están volcados en la última fase de programación y, como os podéis imaginar, no tienen tiempo ni para dormir.

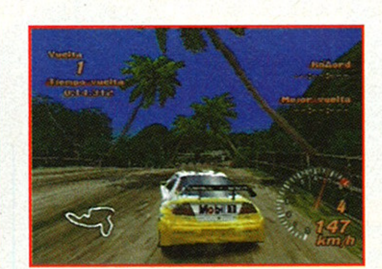
De cualquier modo, pudimos disfrutar durante unas cuantas horas de su nueva obra maestra que, como sucediera con su antecesor, está llamada a revolucionar los simuladores de velocidad de PlayStation. Y no exageramos ni un pelo, porque, por lo que pudimos ver en Londres, os podemos garantizar que esta larga espera va a merecer la pena mucho más de lo que pensáis.

PlayStation toca su techo técnico

Cuando en 1997 se presentó de forma oficial el primer *Gran Turismo*, uno de los aspectos más traídos y llevados fue el aprovechamiento del potencial de la consola. Por aquel entonces se comentó que *Gran Turismo* explotaba entre un 80 y un 90% de las posibilidades técnicas de la consola, algo que, como era de suponer, ha superado su secuela. Según sus creadores, *Gran Turismo 2* aprovecha el 100% del potencial de la consola, lo que quiere decir que muy pocos títulos podrán ir más allá, al menos en su apartado puramente técnico.

COMPETICIÓN CONTRA EL CRONO





Gran Turismo 2 presentará, aparte de las conocidas competiciones de turismos, un gran abanico de modos de juego, tanto en el disco Arcade como en el disco GT. Uno de los más importantes será el Contrarreloj, que nos invitará a participar en una prueba al más puro estilo rally dentro de un circuito cerrado. Aunque podremos enfrentarnos a un amigo a pantalla partida, resultará mucho más divertido competir contra el cronómetro, intentando recortar nuestros tiempos en cada vuelta. El control de este modo de juego promete crear escuela.

REY DE LA VELOCIDAD



No está de más recordar que Kazunori Yamauchi avisó hace tiempo que *Gran Turismo 2* no sorprendería tanto a nivel gráfico como su antecesor, ya que resulta casi imposible mejorar (y esto son palabras nuestras), lo inmejorable.

Puede que tenga razón, y que *GT2* no cause el mismo "shock", pero lo que sí es cierto es que su apartado gráfico estará muy mejorado. Por ejemplo, todos los vehículos presentan un acabado más compacto y definido, lo que nos ha impedido ver fisuras y temblores en las texturas y polígonos. Sumado a esto, los nuevos circuitos abandonarán la pobreza ornamental de su antecesor para mostrar un elevado número de detalles que dotarán de cierta vida e identidad a cada uno de los recorridos.

Licencias, licencias y más licencias

Aunque desde el comienzo del desarrollo de *Gran Turismo 2* se han dado cifras de todos los tipos, finalmente presentará un total de 1000 coches distintos, pertenecientes a 32 de los fabricantes más importantes del panorama internacional. En este sentido, la gran novedad será la mayor presencia de las firmas europeas, como Mercedes, BMW, Opel o Fiat, que aproximadamente supondrán el 60% de los modelos presentes en el juego.

De este modo, aquellos que tengamos un un coche relativamente moderno, podremos encontrarlo y conducirlo en *GT2*, consiguiendo transmitir una sensación que hasta la fecha ningún juego ha ofrecido.

No menos impresionante resultará el abanico de circuitos, que en esta secuela alcanzará el elevado número de 40. Cada uno de ellos presentará una serie de rasgos que marcarán la diferencia entre los recorridos, consiguiendo que ninguno recuerde lo más mínimo a los otros. Así las cosas, y por poner sólo un ejemplo, los circuitos inspirados en EEUU presentarán pocas curvas cerradas y muchos tramos rectos, como sucede en las autopistas reales, mientras que los basados en Tahití nos permitirán disfrutar de frondosos palmerales y trazados más variados. Cabe destacar que Polyphony Digital incluirá en la versión final el circuito Laguna Seca, ya que recientemente se ha hecho con la licencia oficial de esta pista.

Otro de los aspectos más recordados por los seguidores de *Gran Turismo*, las licencias de conducir, volverán a hacer acto de presencia, con una serie de novedades que no podíamos omitir. En *GT2* habrá un total de 60 pruebas distintas, y 5 tipos de carnets distintos. Lo mejor de todo es que aquellos de vosotros que todavía tengáis guardados los datos del primer *GT*, podréis cargar vuestra partida y así ahorraros tener que pasar de nuevo los carnets B, A y A Internacional. Todo un detalle.

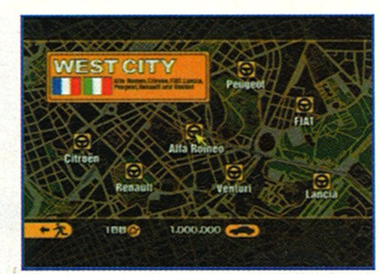
Y lo mejor para el final...

Como ya os avisamos en su día, *Gran Turismo 2* estará compuesto por dos CD´s, uno destinado para el modo Arcade y otro para el modo GT.

En ambos modos, pero sobre todo en el GT, podremos encontrar distintas categorías de vehículos, pudiendo participar en las pruebas más variopintas que se os ocurran...

EL MODO GRAN TURISMO





Este es el aspecto que presentará el menú principal. En *GT2* los fabricantes estarán agrupados por ciudades, de forma que al acceder a cualquiera de ellas podremos ver todas las marcas disponibles.





Las competiciones de *GT2* serán mucho más variadas que las de su antecesor. Podremos participar en nuevas categorías, como Resistencia (con carreras de hasta 2 horas) o participar en pruebas al más puro estilo rally. Y no os preocupéis, que todos los textos de estos menús estarán traducidos.





Todas las firmas contarán con una atractiva pantalla de bienvenida. En ellas podremos comprar vehículos nuevos, de segunda mano o adquirir nuevas piezas y recambios. Además, ahora será posible acceder desde las propias tiendas (derecha) a nuevas competiciones entre los vehículos de la casa .





GT2 presentará muchas novedades, como una tienda especializada en todo tipo de llantas y un total de 5 licencias de conducir, que en total sumarán 60 pruebas a superar. Un detalle curioso es que los primeros 3 carnets podremos recuperarlos al cargar nuestra partida del primer *Gran Turismo*.





GT2 presentará un total de 1000 coches, entre los que podremos encontrar modelos europeos.



Los 40 circuitos estarán ambientados en distintas localizaciones, como Roma o Tahití.



Gran Turismo 2 estará compuesto por 2 CD´s, uno para el modo arcade y otro para el modo GT.



Aunque los coches, por exigencias de los fabricantes, no se deformarán, la dirección, la velocidad y la aceleración sí sufrirán las consecuencias de nuestros choques, lo que dificultará la conducción.

¿Qué os parece la idea de competir contra el crono en unos circuitos al más puro estilo rally? ¿Y una carrera de resistencia de dos horas de duración? Ya profundizaremos más sobre este aspecto cuando tengamos la versión final en nuestras manos, pero os avisamos desde ya que en cuanto a tipos de competiciones *Gran Turismo 2* se va a convertir en un título insuperable.

Por otra parte, como sucediera con el primer *GT*, la versión europea de *GT 2* contará con una banda sonora específica, más orientada hacia el mercado occidental. Ya hay unas cuantos grupos confirmados, como The Cardigans (je, je, su último disco se llama Gran Turismo), Ash (que ya trabajaron en el primer *GT*), Propellerheads, Everything But The Girl o Fatboy Slim.

De la misma manera, la intro de *GT2* también estará remodelada para el mercado occidental... ¿y sabéis con qué escenas la han construido? Pues ni más ni menos que con imágenes de *GT 2000*, el juego para PlayStation 2.

Desde Sony nos aseguran que *GT2* estará listo para la última semana de enero o la primera de febrero y, cómo no, traducido. Esperamos que así sea, porque no podemos aguantar ni un día más sin *GT2*. Y esto, como sabéis, no solemos decirlo muy a menudo...



DUELO PARA DOS JUGADORES

Pese al elevado detalle de los circuitos, el modo Arcade para dos jugadores a pantalla partida ofrecerá la misma sensación de velocidad y, prácticamente, los mismos tipos de carrera. De este modo será posible competir con un amigo conduciendo un turismo por un circuito de ciudad o enfrentarnos a los más complejos tramos de tierra para ver quién consigue el mejor tiempo. Sin duda alguna, será genial.







REPETICIONES MÁS REALES

¿Quién no recuerda las fabulosas e inolvidables repeticiones de las carreras de *Gran Turismo*? Pues bien, esta segunda parte incorporará muchos más planos y perspectivas, así como un pequeño indicador (situado en la parte inferior de la pantalla) que nos mostrará en qué dirección hemos girado el volante y cuándo hemos pisado los pedales.





una consola



100 ptas ?

¡verdad! sólo en:



Tu mundo de subastas

www.aucland.es

25.000 artículos a la venta a precios sólo posibles con el método de la subasta

la mejor página de subastas on-line



¿ordenadores, juegos... por 100 pesetas?



objetos exclusivos para coleccionistas

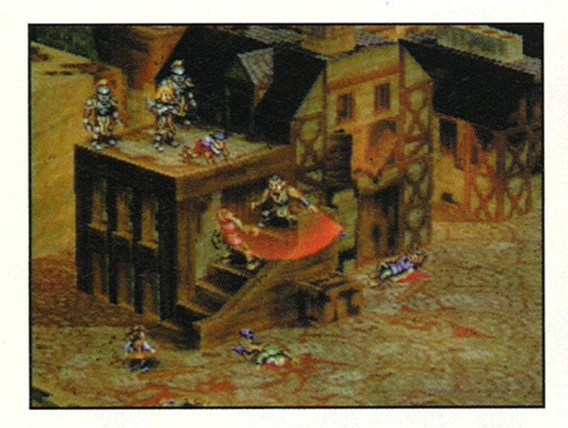
Llega la nueva hornada de Juegos

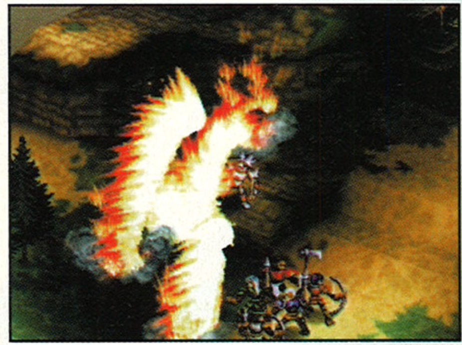
Se abre la veda del

Los RPGs se han puesto de moda. Tras el enorme éxito obtenido en España por la octava entrega de la saga *Final Fantasy* de Square, otras compañías como Konami, Ubi, Virgin e incluso la propia Sony han decidido apostar fuerte por el rol. *Legend*

Vandal Hearts II

Mucho mejor que su antecesor

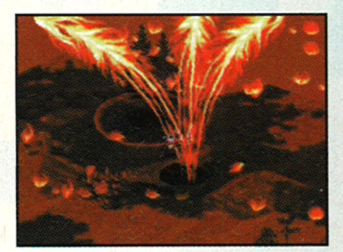




Los combates nos depararán espectaculares escenas y efectos gráficos, especialmente con el empelo de las magias.





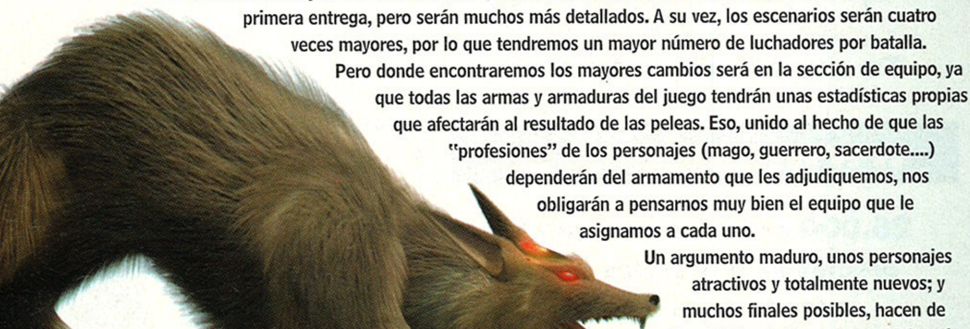


Konami • Marzo

El primer *Vandal Hearts* fue un juego apasionante que nos sedujo gracias a su elaboradísima trama y a la sencilla mecánica de sus combates. En él desplazábamos a nuestros personajes por los escenarios como si fuera un juego de tablero para hacerlos pelear contra todo tipo de monstruos controlados por la consola. Lamentablemente, este original planteamiento se vio oscurecido por molestos problemas, tales como la escasa dificultad de los combates y el limitadísimo espacio de los escenarios. Por fortuna, Konami ha demostrado que sabe asumir las críticas y está terminando una segunda parte muy mejorada, que incluirá un nuevo y deslumbrante motor gráfico. Así, los personajes mantendrán el aire "gótico" de la primera entrega, pero serán muchos más detallados. A su vez, los escenarios serán cuatro veces mayores, por lo que tendremos un mayor número de luchadores por batalla.

Pero donde encontraremos los mayores cambios será en la sección de equipo, ya que todas las armas y armaduras del juego tendrán unas estadísticas propias que afectarán al resultado de las peleas. Eso, unido al hecho de que las "profesiones" de los personajes (mago, guerrero, sacerdote....) dependerán del armamento que les adjudiquemos, nos obligarán a pensarnos muy bien el equipo que le asignamos a cada uno.

Un argumento maduro, unos personajes atractivos y totalmente nuevos; y muchos finales posibles, hacen de *Vandal Hearts II* uno de los RPGs más prometedores de la nueva hornada.



Grandia

El encanto de una buena historia

Ubi Soft • Febrero

En *Grandia* adoptaremos el papel de Justin, un joven aldeano con ganas de ver mundo, y cuya curiosidad por unas ruinas olvidadas le acabará involucrando en una aventura fascinante.

El juego fue concebido hace tres años como la alternativa de Sega Saturn a *Final Fantasy VII*, por lo que se apartado gráfico, aunque remozado, no alcanzará el nivel de otras producciones de última generación. Pero donde sí puede dar mucha guerra (y seguro que la dará), será en el apartado de la jugabilidad. Y es que en *Grandia* nos presentarán importantes alicientes como subir el nivel de nuestras armas y hechizos del mismo modo que subimos el de los personajes; o crear hechizos combinando dos existentes.

A su vez, los combates serán por turnos, pero a diferencia de la mayoría de los RPGs no serán aleatorios. Veremos a los enemigos desplazarse por los mapeados, por lo que podremos huir de ellos o tratar de atacarlos por la espalda. Así, *Grandia* se revela como un juego apasionante y lleno de opciones (quizás demasiadas para los principiantes), y que a buen seguro hará las delicias de los amantes del rol.





Habrá 17 personajes principales (y un montón de secundarios), todos ellos con el look típico de los dibujos manga.

de Rol

monstruo

of Legaia, Vandal Hearts II y _Grandia_ serán los primeros títulos en llegar, pero pronto le seguirán otros que harán las delicias de los aventureros de pro.

Saga Frontier 2

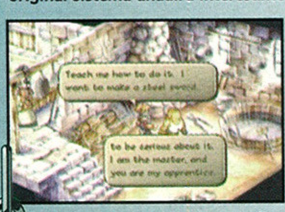
Aventuras y desventuras de una familia

Sony • Marzo

Saga Frontier 2 será un RPG muy peculiar, ya que se desarrollará a lo largo de varias épocas. En él tomaremos el control de miembros de distintas generaciones de la familia Knigh, unos aventureros que han dedicado sus vidas a la eliminación de un artefacto maldito. Con este fin, deberemos recorrer todo tipo de escenarios en busca de pistas y mejorando nuestras habilidades y conocimientos mágicos. A diferencia de los RPGs tradicionales (en los que debemos realizar una serie de acciones en orden), *Saga Frontier 2* nos ofrecerá una libertad casi total para visitar sitios o cumplir misiones. Así, nunca tendremos esa sensación de "linealidad" tan propia de muchos juegos de rol.

Otro punto en el que *Saga Frontier 2* se diferenciará de los RPG tradicionales será en su apariencia, ya que sustituirá los típicos personajes poligonales por unos dibujos muy expresivos y llenos de detalles que hasta hablarán mediante bocadillos.

Por último, en lo referente al sistema de combate, que será por turnos, el juego incluirá tres modos de batalla: Duelo, Equipo y Estrategia. Dependiendo del que seleccionemos, controlaremos a un sólo personaje, a un equipo o a un pequeño ejército. Este original sistema añadirá interesantes posibilidades a uno de los juegos de rol más originales de los últimos tiempos.



Aunque los textos de las pantallas están en inglés, la versión final estará traducida al castellano.



Al contrario que otros RPGs, veremos acercarse a los monstruos por el escenario, por lo que podremos huir.

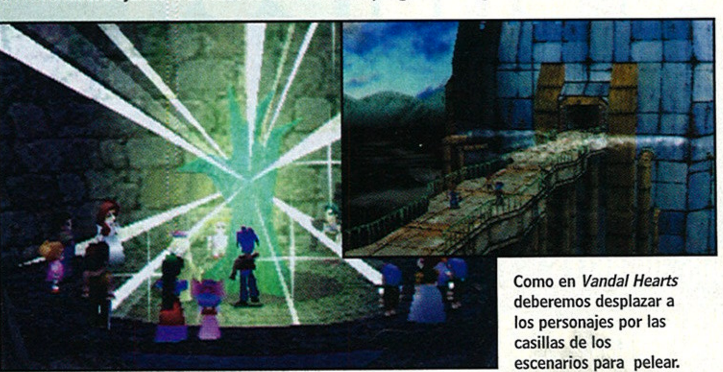


Legend of Legaia

Máximo protagonismo para la lucha

Sony • Febrero

Este título nos trasladará a un mundo poblado por hombres y unas criaturas mágicas llamadas Cells, que se encuentran en guerra desde la llegada de una niebla misteriosa. Dejando a un lado la ambientación, *Legend of Legaia* sera un RPG en la línea *Vandal Hearts*, aunque con más opciones en las peleas. Su innovador sistema de combate, nos permitirá aprender los poderes de nuestros enemigos y escoger con que extremidad atacar, casi como en un juego de lucha. Además, tendrá opción multijugador que admitirá hasta ocho jugadores simultáneos. Pronto veremos si está a la altura de lo que promete.


Como en *Vandal Hearts* deberemos desplazar a los personajes por las casillas de los escenarios para pelear.

Y además...

Star Ocean 2, Baldur's Gate, Wild Arms 2...

Pero esto no es más que el principio. *Wild Arms 2, Baldur's Gate, Star Ocean, Alundra 2, Vagrant´s Story, Chrono Cross, Koudelka*... son sólo una pequeña muestra de lo que nos espera en los próximos meses. Y es que a poco que nos descuidemos, el 2000 será el año del RPG. Entre estos títulos nos encontraremos desde segundas partes de juegos punteros hasta adaptaciones de éxitos de otras plataformas. Y en lo tocante a la temática, iremos desde la ciencia ficción al horror gótico. En resumidas cuentas, que todo este un despliegue impresionante cuya única conclusión posible será que el número de los amantes del rol suba como la espuma.


Star Ocean: Será un RPG futurista ambientado en el espacio, y que tendrá más de 80 finales posibles. Éstos dependerán de cómo tratemos y hablemos a los integrantes de nuestro grupo.


Baldur's Gate: Será la adaptación de un título de PC, ambientado en el famoso juego de rol "Dragones y Mazmorras".

http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 1 - 975 ptas - 5'86 €



Los primeros bombazos

Sonic Adventure
ShadowMan
Worldwide Soccer
Crazy Taxi
Virtua Striker 2

Guía Completa

Llega al final de Blue Stinger

Reportaje

Todos los juegos que puedes comprar estas Navidades

Internet

Visita las mejores páginas web de fútbol

SOUL CALIBUR

Un juego que hará historia



DREAMON VOL.4: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES y 6 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

F-1 WGP • TOY COMMANDER • SUZUKI ALSTARE RACING • SNOW SURFERS

Nº1
a la venta el
20 de Diciembre

La mejor revista para la mejor consola

REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Cada mes en tu quiosco con toda la información que necesitas para exprimir al máximo tu Dreamcast.
Y con un sensacional GD-Rom con demos exclusivas.

En el GD-Rom de este número:

DEMOS JUGABLES: F-1 WGP, Toy Commander, Suzuki Alstare Extreme Racing y Snow Surfers.

VIDEOS: Sega Worldwide Soccer 2000, Evolution, Soul Fighter, Crazy Taxy, Metropolis y Zombie Revenge.



ES UNA PUBLICACIÓN DE



Tomb Raider: The Last Revelation

Lara Croft vive su mayor aventura

Seguro que muchos de vosotros vais a ir directamente a la tienda a comprar *The Last Revelation*, independientemente de lo que aquí os digamos. Bueno, pues al menos que sepáis que podéis ir tranquilos, porque vais a encontraros con el mejor *Tomb Raider* de la historia.

No vamos a negar que somos los mayores fans de Lara Croft del planeta. Desde que hizo su primera aparición en PlayStation, esta exuberante exploradora nos robó el corazón y no hemos dejado de compartir con ella ni una sola de sus aventuras (vamos, incluso nos hemos tragado las espantosas entrevistas que le han hecho en Crónicas Marcianas). Por eso, -como muchísimos de vosotros-, esperábamos con auténtica ansiedad la llegada de este *The Last Revelation*.

Pues, bien, ahora que ya hemos jugado a una versión (casi) definitiva del juego os podemos decir con auténtico regocijo que este *Tomb Raider* es el que más nos ha gustado de toda la saga.

Esto, dicho así, puede sonar un tanto vacío para mucha gente. Pero los que, como nosotros, hayáis vivido con pasión las anteriores aventuras y desventuras de Larita, entenderéis que esta afirmación encierra muchísimas cosas. ¿Queréis saber "qué cosas" exactamente...?

PUES PARA EMPEZAR

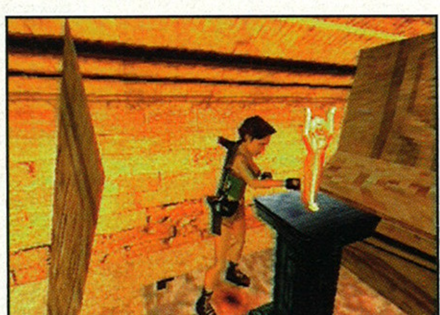
os diremos que en el apartado gráfico nos encontramos con la entrega más brillante y mejor acabada de la serie. Los decorados mantienen la estructura básica típica de la saga, pero en esta ocasión los juegos de luces son mucho más variados y coloridos, y las texturas muestran una mayor solidez.

Sin embargo, aunque este detalle técnico es muy de agradecer -gracias, Core-, y es indudable que los escenarios que visitaremos poseen un enorme encanto, lo cierto es que lo que realmente nos ha entusiasmado de esta entrega es que resulta apasionante de jugar.

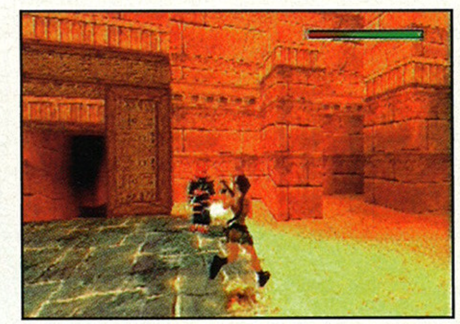
Sería difícil tratar de explicaros en estas escasas líneas todos los detalles, todas las situaciones, todos los momentos que hemos vivido en *The Last Revelation*. Pero sí os podemos decir que esta entrega es en la que mejor se han conjugado la aventura y la acción.

Esa sensación de asomarte a

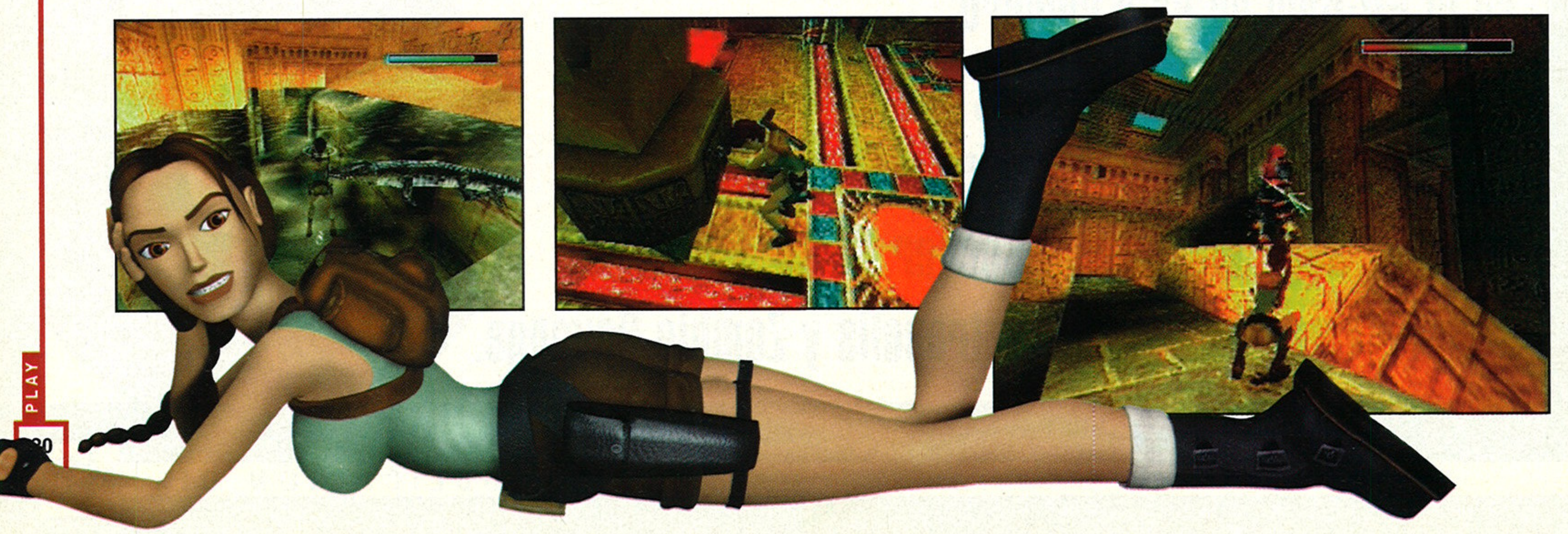


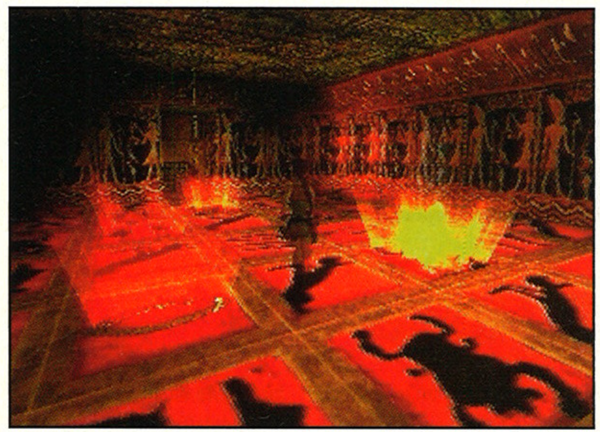


En *The Last Revelation* la resolución de puzzles vuelve a convertirse en el elemento más importante de la aventura...



...aunque eso no evita que tengamos que hacer también un buen uso de nuestras pistolas en numerosas ocasiones.




La calidad gráfica del juego ha sido notablemente mejorada: se aprecia una menor pixelación y los efectos de luz son mucho más vistosos.

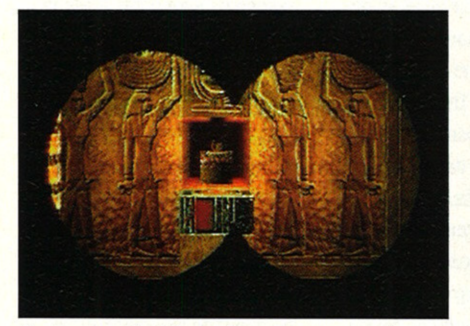

Las fases en vehículos son de lo más trepidante de todo el juego.





El inventario de este *Tomb Raider* es totalmente nuevo. No sólo ha variado el diseño, sino que también presenta nuevas armas y nuevas posibilidades, como la de combinar elementos.



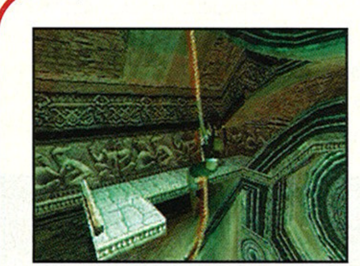

Gracias a los prismáticos podremos hacer zooms sobre cualquier punto del escenario y, además, iluminarlo.


Un detalle: si Lara es envenenada, su barra de energía bajará poco a poco y el escenario empezará a deformarse.

un precipicio y no saber si saltar o no... ese reto que supone saber que tienes delante de tus narices la resolución a un enigma pero no acabas de dar con la clave... esos sustos que te llevas cuando de pronto salen del suelo unos pinchos gigantescos... *The Last Revelation* es una inagotable sucesión de situaciones apasionantes que pondrán a prueba nuestra astucia nuestra inteligencia, nuestros reflejos... vamos, que estamos ante una de las aventuras más emocionantes y tensas que se hayan vivido jamás en PlayStation.

COMO VEIS, no nos cortamos un pelo a la hora de elogiar este títulɔ. Pero es que, de verdad, nos parece admirable que Core haya conseguido que esta cuarta entrega, partiendo de una idea bastante manida, se haya convertido en un juego nuevo, fresco, que nos ha atrapado aún con más fuerza que con la que lo hizo en su día el primer *Tomb Raider*. Y eso, sin duda, es como para dar saltos de alegría... ¿o no?

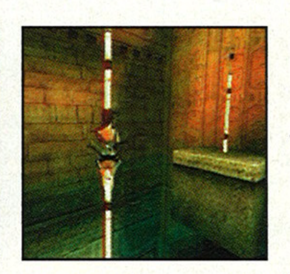
Las nuevas animaciones



Lara conserva todas las animaciones que ha ido aprendiendo a lo largo de los años: correr, saltar, mover objetos, bucear, nadar... Sin embargo, ahora también podrá escalar postes y saltar desde ellos, trepar y balancearse por cuerdas, doblar esquinas tanto cuando está colgada como cuando trepa por una pared... Sin duda, estamos ante la heroína más y mejor animada de todos los tiempos.

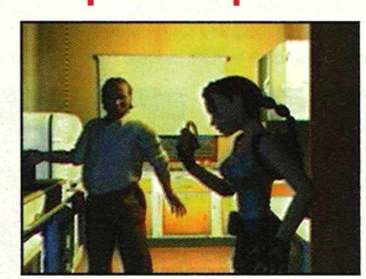






Una historia de película para nuestra Larita





Desde el principio hasta el fin, el juego parece una película de Indiana Jones en la que los misterios no dejan de sucederse y donde aparecen todo tipo de personajes secundarios. Esta historia se desarrolla a base de escenas construidas con el motor del juego o renderizadas, pero la intensidad de todas ellas, unida al doblaje de las voces al castellano, consigue que éste sea el más cinematográfico de todos los *Tomb Raider*.


TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Aventura de Acción

Compañía: **Eidos** Precio: **8.990 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Memory Card (2 bloques - 6 rec.) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 10 Diversión 10

- Es una aventura apasionante.
- La notable mejora gráfica.

- Si tiene algo negativo, nos ha pasado inadvertido.

10

Es el mejor *Tomb Raider* de la historia, tanto en gráficos como en jugabilidad. Si tienes una PlayStation, tienes que tener este juego obligatoriamente.



Medal of Honor

Una película de guerra

Prácticamente nadie había oído hablar de *Medal of Honor* y, de pronto, hemos descubierto un sensacional shoot´em up subjetivo realizado por Dreamworks y asesorado por el mismísimo Spielberg.

En pocos meses, los shoot´em ups subjetivos han empezado a tomar cierto protagonismo en PlayStation. Tras la fabulosa versión de *Quake II* nos llega ahora *Medal of Honor*, título que ha surgido como de la nada pero que nos ha dejado muy gratamente impresionados.

De hecho, casi podríamos decir que se ha convertido, de la noche a la mañana, en el mejor en su género. Y es que, a pesar de que *Quake II* ofrece una calidad técnica muy superior, lo cierto es que jugar con *Medal of Honor* nos ha producido unas que hacía tiempo no experimentábamos en PlayStation, y nos ha cautivado desde la primera partida gracias a su atractivo planteamiento y a su genial ambientación.

***MEDAL OF HONOR* TOMA** como punto de partida el día 6 de junio de 1944, fecha en la que el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial empezaba a mostrar cierta supremacía de la Alianza. Nuestro deber, como soldado aliado, será cumplir una serie de misiones en algunos países afectados por el conflicto, con el único fin de mermar las fuerzas alemanas.

Para ello tendremos que realizar tareas tan diversas como infiltrarnos en un búnker, realizar operaciones de sabotaje dentro de una fábrica de gas o destruir algunas de las armas alemanas más temidas, como el cañón Greta o el submarino U-4901.

Lo más curioso de todo es que gran parte de estas misiones sucedieron en la realidad, tal y como reflejan los archivos documentales de Steven Spielberg que aparecen a lo largo del juego en forma de secuencias de vídeo real.

Para realzar aún más esta sensación de estar participando activamente en la Segunda Guerra Mundial, los programadores de Dreamworks han incluido una larga lista de armas reales y otros detalles (como nidos de ametralladoras controlables), que consiguen dotar a *Medal of Honor* de un realismo rara vez alcanzado en un juego.

Pero, sin duda, el aspecto más revolucionario de *Medal of Honor* es la asombrosa inteligencia artificial de los enemigos. Los soldados alemanes fueron conocidos por su astucia y dureza, algo que ha quedado plasmado en el juego de manera sobresaliente. Para que os hagáis una idea, son capaces de devolvernos las granadas que les lancemos, perseguirnos por rejillas de ventilación o cubrirse con





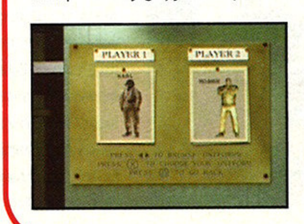
Para poder acceder a ciertos lugares en algunas misiones, será necesario suplantar la identidad de un soldado alemán.



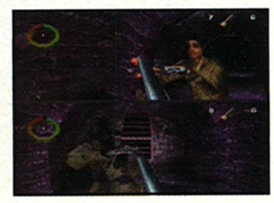
Aunque técnicamente no es muy brillante, este juego destaca por su excelente ambientación. Muy realista.

Guerra para dos y... a pantalla partida

Medal of Honor incorpora un estupendo modo multijugador para dos personas a pantalla partida. Para poder saborear todas las opciones que encierra es indispensable jugar, y mucho, en el modo de juego para una persona, puesto que, dependiendo de nuestra actuación y puntería, seremos recompensados con nuevos personajes de ambos bandos, opciones y mapeados exclusivos para el modo multijugador.







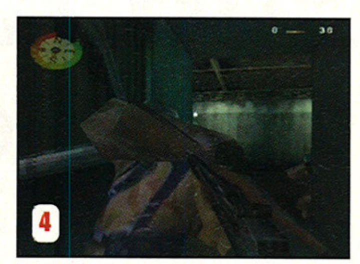
Esto es inteligencia, y no artificial precisamente

No nos cansaremos de decirlo: la IA de los soldados es genial, tanto o más que sus animaciones. Así, si estamos de incógnito, podremos ver cómo los soldados alemanes nos presentan sus respetos con el característico saludo (1), mientras que en el fragor de la batalla podremos ver cómo se arrastran por el suelo cuando están malheridos (2), cómo nos devuelven las granadas con las manos o los pies (3) o cómo nos golpean con la culata de su arma cuando estamos demasiado cerca (4). Esto es sólo una pequeña muestra de lo que son capaces de hacer, así que preparaos para todo...









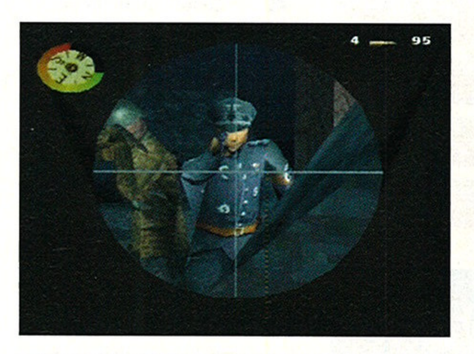
cualquier objeto o pared del escenario para atacarnos sin dejar su cuerpo al descubierto.

Muy ligado a este detalle están las animaciones, que destacan por la increíble variedad que preside cada movimiento del enemigo. Sólo os diremos que dependiendo del lugar donde impacten nuestros proyectiles, el enemigo se retorcerá de una forma u otra...

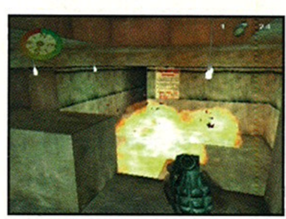
No menos impresionante resulta la ambientación sonora, en la que no faltan las voces de los soldados alemanes, el característico sonido de sus silbatos, el aterrador rugido de las ametralladoras o un conjunto de melodías que ambientan el juego a la perfección.

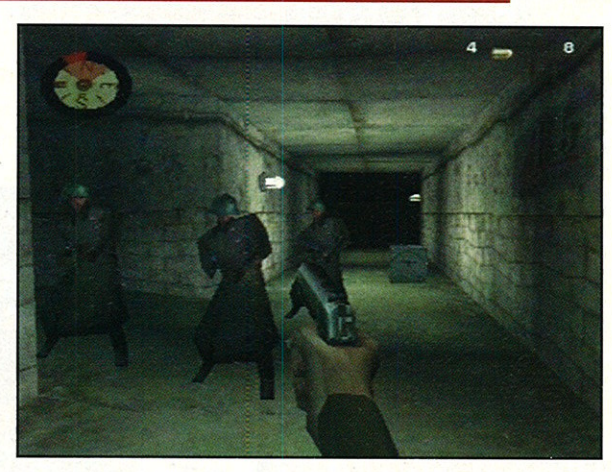
ESTE DECHADO DE VIRTUDES sólo falla en un aspecto: el apartado técnico. En algunos escenarios no resulta extraño ver cómo nuestro personaje se queda atascado en una pared o cómo el control responde con unos extraños tirones al acercarnos a las paredes. No es que el juego sea técnicamente nefasto, pero es cierto que en este apartado no alcanza el altísimo nivel que ofrece *Quake II*.

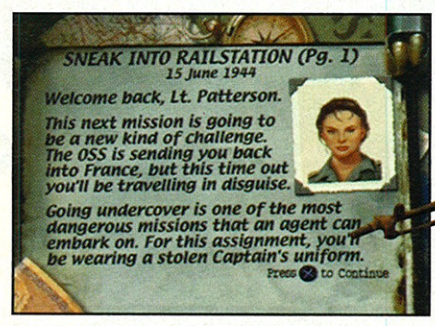
En resumen, *Medal of Honor* es un juego que no sólo interesará a quienes busquen nuevas experiencias en el género, sino también a quienes jamás hayan tenido contacto con un shoot´em up subjetivo pero les atraiga el tema de la II Guerra Mundial. De hecho, *Medal of Honor* la reproduce con gran fidelidad no sólo mediante el juego en sí, sino también apoyado en una notable cantidad de imágenes de vídeo reales. Si te atrae la idea de convertirte en un auténtico soldado... aquí tienes tu oportunidad. Pero cuidado: es un juego bastante crudo.




***Medal of Honor* nos propone convertirnos en un soldado de la tropas aliadas y cumplir varias misiones entre las líneas nazis. Se trata de un juego bastante realista y crudo, recomendado sólo para adultos.**







Los objetivos corresponden a misiones reales que algunos soldados tuvieron que afrontar en la II Guerra Mundial. Por desgracia, los textos están en inglés.



En muchos momentos del juego podremos contemplar escenas de vídeo reales, incluso con escenas de combates auténticos.



MEDAL OF HONOR
Shoot´em up subjetivo

Compañía: **Dreamworks** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 10 — Diversión 9

- La inteligencia de los enemigos.
- Los variados efectos de sonido.

- Los molestos fallos técnicos.
- Los textos no están traducidos.

9

Su propuesta es muy concreta: te invita a meterte en la piel de un soldado. Si te gustan las películas de guerra, encontrarás un juego realmente emocionante.

NBA Live 2000

La mejor liga, el mejor baloncesto

La esencia y el espectáculo de la NBA están recogidos en *NBA Live 2000*, un título con el que EA Sports vuelve a demostrar una vez más que no hay nadie en el mundo que haga simuladores deportivos como ellos.



Pocas compañías tienen una experiencia deportiva tan larga como EA Sports y pocas saben aprovecharla tan bien como para conseguir mejorar, año tras año, sus sagas deportivas. Buenos ejemlos son *FIFA 2000* y ahora este *NBA Live 2000*.

La clave de su éxito hay que buscarla en la inteligencia con la que saben combinar sus espectaculares gráficos con los elementos que el jugador habitual quiere encontrar en las nuevas versiones. Algo que va más allá de plantillas actualizadas y competiciones reales.

En este caso, tropezamos con un apartado gráfico que sabe encandilar desde el primer momento al presentar jugadores de gran tamaño y perfectamente animados. En la primera partida nos damos cuenta de que estos gigantes del basket son capaces de realizar todas las acciones de sus referentes reales, desde pases por la espalda a perfectas fintas, pasando por cambios de ritmo o espectaculares reversos. Y todo ello, además, haciendo gala de una I.A. de lujo que no dejará de sorprenderos.

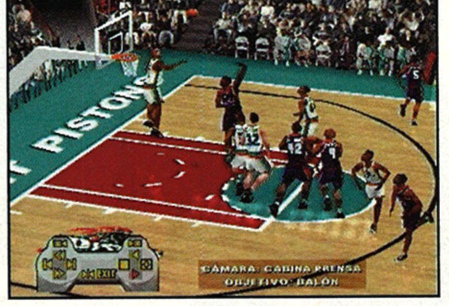
GRACIAS A UN SISTEMA DE CONTROL

que sabe ajustarse a las habilidades del jugador, podemos manejar con soltura a los atletas desde la primera partida. Eso sí, con un poco de paciencia y práctica iremos aprendiendo a ejecutar nuevos movimientos. Pensad que todos los botones de acción del pad (incluidos los R y L, además del Select), tienen una función específica que puede ir desde provocar una falta a pedir un bloqueo en ataque. Además, podemos seleccionar distintas jugadas y asociarlas a un botón para imponer un orden de ataque o defensa. De este modo, a medida que aumenta nuestro control sobre el juego también aumenta la espectacularidad y el realismo, picándonos, partido tras partido, y obligándonos a estrujar al máximo sus muchísimas posibilidades. Y todo ello con un ritmo de juego vertiginoso.

Profundizando más en el menú de opciones descubrimos que a los habituales modos de juego como temporada completa, partido de las estrellas o Play-Offs



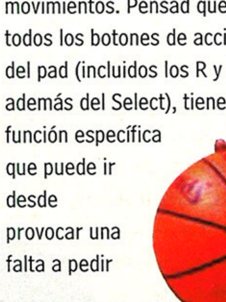
Para seguir el juego podemos optar entre diversas cámaras, y además, variar su ángulo de inclinación y grado de zoom.

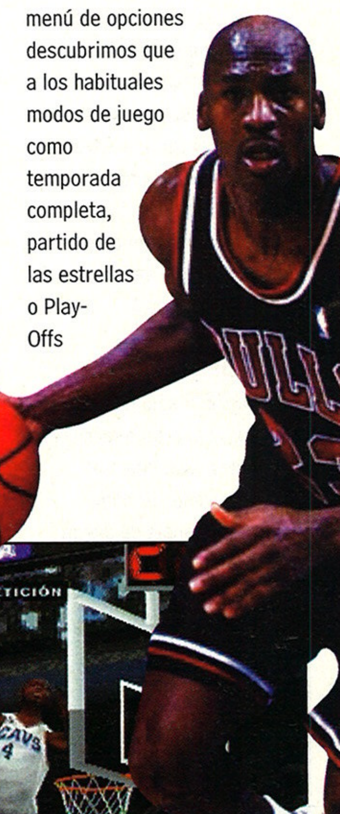


Gracias al sistema de repetición podremos ver cualquier jugada en cámara lenta y rotando y acercando la imagen.











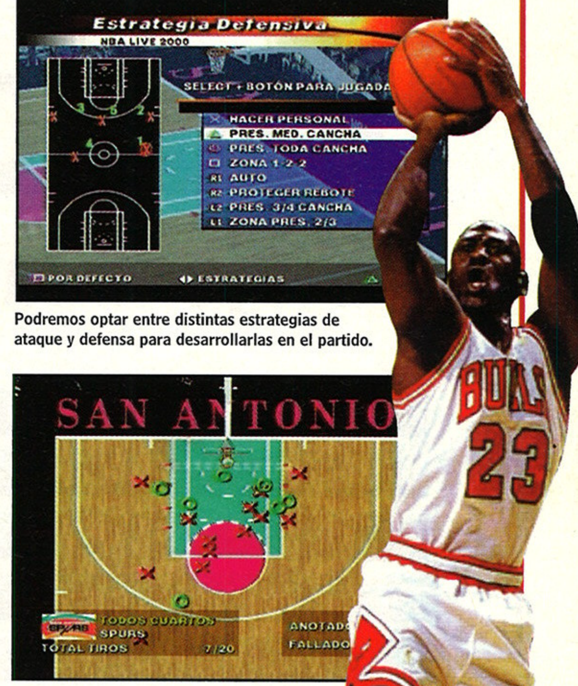
Si logramos un récord, como poner 15 tapones, podremos sumar a nuestro equipo alguna de las leyendas de la NBA.







Existen 8 equipos que podremos configurar a nuestro antojo, eligiendo desde el nombre y la ciudad a los jugadores que queremos que lo formen.



Podremos optar entre distintas estrategias de ataque y defensa para desarrollarlas en el partido.

se suman opciones como jugar un "uno contra uno" contra el mismísimo Jordan, participar en el torneo de triples, practicar o, incluso, seleccionar en el draft los mejores valores para nuestro equipo. Y eso sin olvidarnos de cinco equipos históricos que recogen una selección de las figuras más destacadas de las últimas cinco décadas del baloncesto americano.

Por supuesto, a medida que logramos distintos éxitos, podremos activar otra serie de posibilidades como fichar a uno de esos jugadores legendarios para nuestro equipo preferido. Algo que además tiene mucho que ver con la posibilidad de crear nuestros propios equipos realizando fichajes, cediendo jugadores… en una palabra, ejercer de managers.

Por suerte, el juego está traducido al castellano con un buen sonido ambiente que ayuda a aumentar la intensidad de los partidos.

Si sumamos virtudes y restamos defectos (algunos embrollos en la zona, lentitud en el cambio de defensa, algún desfase en los comentarios) nos encontramos con el más completo y jugable simulador de basket. La mejor oferta para los amantes de este deporte, eso sí, en su vertiente genuinamente americana.



Un ejemplo de la excelente Inteligencia Artificial de los jugadores es ver como acuden a presionar o a hacer ayudas cuando la jugada lo requiere.

Y además de jugar una temporada de la NBA...

La nueva versión de *NBA Live 2000* presenta nuevos modos de juego que añaden interesantes novedades a las competiciones habituales. De este modo, nos encontramos con un divertido entrenamiento donde aprender a manejar todas las posibilidades de los jugadores o con un "uno contra uno" donde podremos enfrentarnos a cualquier jugador de la NBA siguiendo las reglas callejeras del basket. También hay concursos de triples y, para darle más realismo a la cosa, la posibilidad de iniciar la temporada con un Draft donde, a la moda americana, podremos seleccionar a nuestros jugadores siguiendo un sistema de turnos.













NBA LIVE 2000
Deportivo

Compañía: **EA Sports** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 8**
Mem. Card (1 a 11 bloq.) Dual Shock Multi Tap

Gráficos **8** Sonido **9** Diversión **9**

- Sus muchas posibilidades de control.
- La inteligencia de los jugadores.

- Pese a su notable mejoría, se parece bastante a la versión del 99.

9

Es el mejor simulador de baloncesto del momento y su único problema es que la versión anterior ya era genial. De todos modos, se nota una ligera mejoría.

Discworld Noir

Viaje al lado oscuro de Mundo Disco

Con la ambientación típica de las películas de cine negro. *Discworld Noir* nos arrastra a los bajos fondos de un ciudad donde se mezclan con inteligencia el sentido del humor, la ironía y el crimen. Nuestro objetivo: descubrir a los culpables a base de cerebro y astucia.

La serie *Discworld* se puede catalogar como de lo mejorcito en lo que a aventuras gráficas se refiere y este *Discworld Noir* ha conseguido superar con creces a sus dos antecesores.

En este caso, el tradicional ambiente mágico-medieval de la saga ha cambiado hacia una atmósfera de cine negro, donde no faltan, eso sí, los trolls, los enanos, los golems y el ácido sentido del humor que siempre ha caracterizado al universo *Discworld*.

En este caso, el torpe aprendiz de mago Ricewind ha dejado paso a un duro detective llamado Lawson al que se le encarga la tarea de encontrar al amante de un importante miembro de la nobleza local.

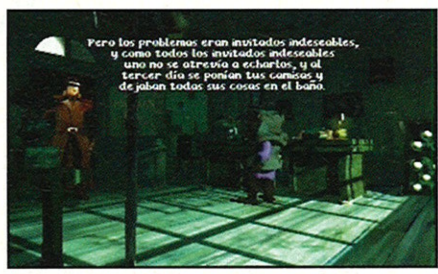
Como siempre, cursor en ristre (y a ser posible con ratón) nuestra tarea consistirá en guiar al héroe en los entresijos de una investigación en la que pronto empezarán a cruzarse personajes secundarios de lo más peculiar (por no decir esperpénticos) que nos involucrarán en otras muchas búsquedas paralelas.

QUIZÁ LO MÁS DESTACABLE de este *Discworld* es que las situaciones absurdas típicas de la serie se mantienen, pero los puzzles y acertijos siguen una lógica apabullante que no nos obliga de devanarnos el cerebro en pensar en soluciones ridículas. En *Discworld Noir* todo tiene sentido y sólo de nuestra inteligencia e intuición dependerá si somos capaces o no de dar con la solución a los sucesivos acertijos.

Obviamente, tendremos que interrogar a los actores secundarios con astucia, almacenar en nuestro inventario todo lo que podamos encontrar y tener buena memoria para recordar caras y lugares.

Y es que esta aventura gráfica tiene, como segundo gran atractivo, un desarrollo que lejos de ser lineal nos permitirá movernos con libertad e ir solucionando los enigmas sin tener que ceñirnos a un esquema prefijado. Es más, incluso hay casos paralelos que se nos pueden presentar en puntos muy diferentes de la historia en cada partida.

Además, el juego está

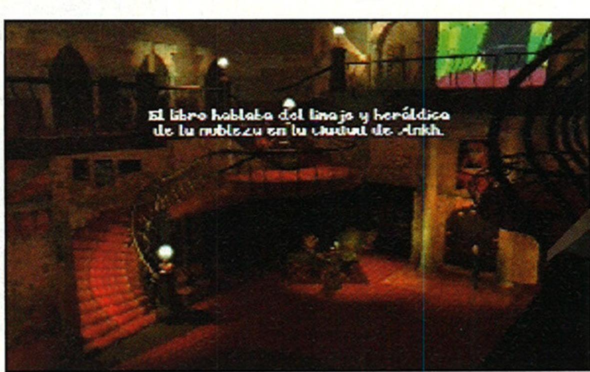


La perfecta traducción del juego nos va a permitir disfrutar de diálogos y razonamientos, verdaderamente hilarantes.



Podremos usar cualquier objeto de nuestro inventario sobre cualquier personaje u objeto del juego. Que funcione o no...

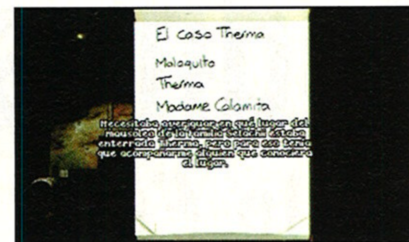






Las herramientas de Lawson

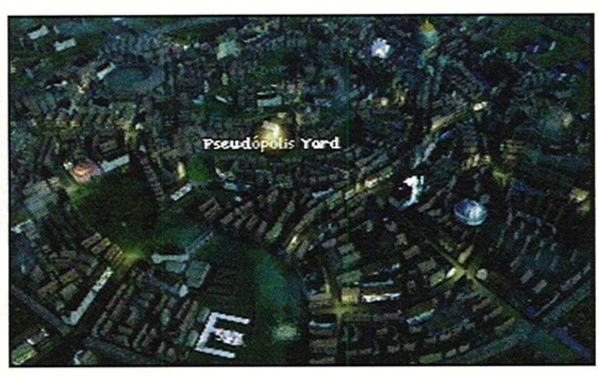








Contaremos con dos herramientas básicas para jugar: nuestra bolsa de viaje con el inventario, es decir, todos los objetos que vayamos encontrando; y nuestra agenda, donde se irán apuntando los personajes y situaciones más importantes para la aventura. Podremos usar estas dos herramientas en cualquier momento del juego, bien sea para emplear un ítem, bien para refrescarnos la memoria. Por supuesto, cuando hablemos con algún personaje podremos preguntarle tanto por los objetos, como sobre cualquier anotación de nuestra libreta.



En el mapa de la ciudad irán apareciendo los distintos lugares que podemos visitar, siempre que antes hayamos encontrado una pista que nos dirija a ellos.



Esta aventura gráfica recupera todo el sabor de la serie *Discworld*, pero presentando un desarrollo mucho más lógico y asequible, que se traduce en mayor jugabilidad y diversión.

estructurado de manera que sea imposible hacer algo que se convierta en error irreparable, de manera que, si no nos hemos dado cuenta de una pista clave, podremos seguir dando vueltas por la ciudad buscando la solución.

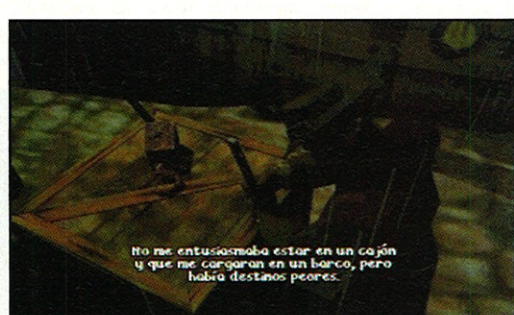
MENCIÓN APARTE MERECEN sus excelentes gráficos, basados, por primera vez en la serie, en escenarios renderizados pletóricos de detalle y tan oscuros y tétricos como se espera del tema. La atmósfera del juego es perfecta y ni siquiera la aparición de personajes tan fuera de contexto como un vampiro o un troll consiguen romper la ilusión.

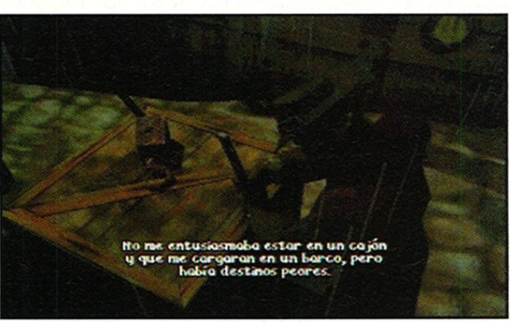
Por supuesto, el juego está traducido al castellano y, además, la traducción muestra un ácido sentido del humor donde encontraremos desde el chiste fácil al más sutil batalla dialéctica. Lástima que las voces estén en inglés…

El único punto negativo que podemos encontrarle son las frecuentes cargas, que, aunque cortas, terminan por ponernos nerviosos cuando por fin se nos ha encendido la bombilla y se nos ha ocurrido el modo de escalar la pared de un edificio, por ejemplo.

Pese a este defectillo, estamos ante la que ahora mismo es la mejor, más dinámica y divertida aventura gráfica. Además, os garantizamos que no hay que ser un experto para poder avanzar con soltura. Al menos, al principio…







En determinadas circunstancias (como al abrir este cajón), la acción se desarrollará mediante espectaculares secuencias animadas.

DISCWORLD NOIR
Aventura Gráfica

Compañía: **GT Interactive** Precio: **7.990 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Memory Card (1 bloque - 2 Rec.) | Ratón

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **8**

- Puzzles lógicos y desarrollo no lineal.
- Buenos y detallados gráficos.
- Aunque no sean pesados, hay muchos tiempos de carga.

8

Si buscas una aventura gráfica interesante, dinámica, divertida, que se deje jugar sin atascarte a las primeras de cambio, no busques más: es ésta.

Shadow Madness

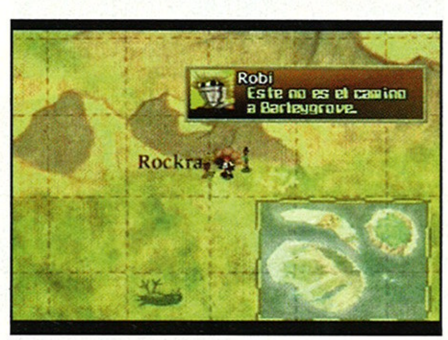
Al más puro estilo *Final Fantasy*

La saga *Final Fantasy* ha vuelto a poner de moda los Juegos de Rol abriendo las puertas a una avalancha títulos cuyo primer representante es este *Shadow Madness*, un RPG que, sin llegar a la profundidad de la saga de Square, sabrá ganarse a los incondicionales de género.





Aquí tenéis a los tres protagonistas principales de la aventura. El juego nos mostrará numerosas secuencias de vídeo para ilustrar el avance de su historia.



Deberemos recorrer el enorme mapa principal para viajar de una localización a otra. El juego es totalmente abierto de manera que podemos volver sobre nuestros pasos.



Con un trabajo al más puro estilo *Final Fantasy VII*, Crave nos ofrece la oportunidad de participar en una aventura dinámica, variada y divertida que aporta elementos tan innovadores como atractivos al género de los RPG.

En su aspecto visual, *Shadow Madness* sigue la estética marcada por el juego de Square deslizando sobre escenarios prerenderizados ricos en detalles a personajes poligonales de look superdeformed. Este notable parecido con *FFVII* se ve reforzado por el sistema de juego basado en combates por turnos, algunas escenas cinemáticas y la variedad y calidad de los gráficos. Eso sí, no alcanza el nivel de ninguno de los *Final Fantasy*, aunque superar a muchos otros RPG de corte semejante.

Como en cualquier juego de rol deberemos hablar con docenas de personajes, resolver todo tipo de entuertos, comprar armas, aprender hechizos y subir los niveles vitales de los miembros de nuestro equipo. Sin embargo, el juego de Crave ofrece importantes diferencias tanto con *FFVII* como con otros RPG por turnos.

ES DE DESTACAR el perfecto uso de las vibraciones del Dual Shock, una opción que va mucho más allá de transmitirnos los golpes de los combates y que se convierte en una importante aliada y esos ataques sorpresa que tan tediosos llegan a hacerse cuando avanzamos de una localización a otra. Y es que en *Shadow Madness* recibiremos un aviso en forma de temblor que nos permitirá, si somos rápidos, agacharnos y evitar ser localizados por el enemigo. Este detalle, en apariencia nimio, dota de gran agilidad al desarrollo evitando continuos enfrentamientos.

Eso sí, como ya sabrán todos los seguidores del

El uso de los menús en los combates por turnos

Como en todos los RPG por turnos, es importante aprender a manejar los menús de ataque. Aquí son bastante sencillos, ya que con cada uno de los botones superiores del pad elegimos las posibilidades básicas (atacar, huir, usar objeto, magias). Cada una de estas opciones se desgrana a su vez en un menú donde podemos optar por distintos sistemas de ataque (normal, agresivo, especial) o de defensa. Eso sí, tendremos que tener en cuenta variables tales como la distancia que nos separa del enemigo. Como podéis ver, los combates son 3D.



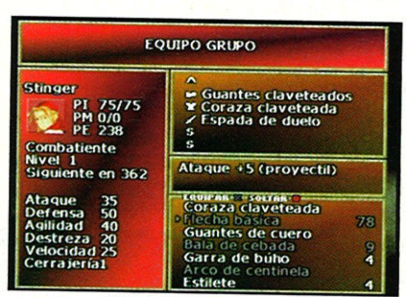


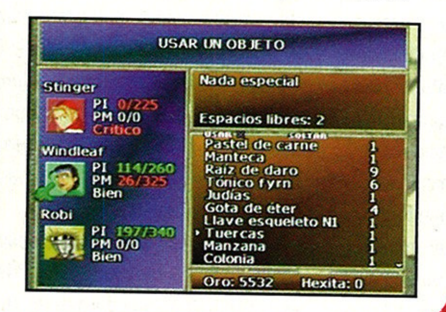




Cómo controlar el estado de nuestros héroes

En cualquier momento podemos visitar los tres menús básicos: magia, equipo y objetos. De una manera muy sencilla, podremos, por ejemplo, equipar a nuestros personajes con las armas más potentes, utilizar objetos o deshacernos de algún ítem. Tendremos que tener cuidado porque el inventario tiene una capacidad limitada.







Como suele ocurrir en los RPG, los combates llegan por sorpresa. Sin embargo, en *Shadow Madness* la vibración del Dual Shock y los sonidos de los enemigos nos servirán de aviso. Si al notarlo nos agachamos, el enemigo no nos verá.

género, luchar se hace imprescindible para aumentar la experiencia y habilidades de nuestros héroes y ganar dinero con el que comprar pociones, armas y hechizos mágicos. Además, el sistema de combates también ofrece más alicientes que la simple elección de opción, y es que habrá que tener en cuenta variables como la distancia o agilidad del personaje, y tendremos que actuar con rapidez y precisión.

Gráficamente atractivo, con una excelente traducción al castellano, con dos CDs repletos de aventuras y con un desarrollo muy libre y dinámico, este juego de Crave se destapa como una de las más interesantes alternativas a la saga *Final Fantasy*.

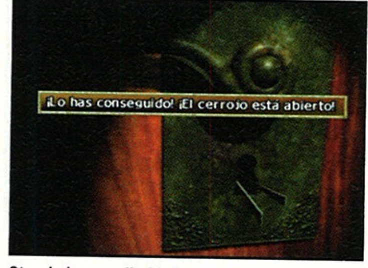
UN BUEN JUEGO DE ROL necesita, por supuesto, un buen argumento para funcionar y *Shadow Madness* lo tiene. No es un argumento tan complejo como el de un *FF*, pero funciona igual de bien gracias a la mezcla de drama, humor y, todo hay que decirlo, algo de crudeza. Toda la trama se desenvuelve con soltura arrastrando a los héroes de una aventura a otra, pero, y esto es importante, sin trazar una línea de acción demasiado férrea. Es decir, tendremos libertad para retroceder a cualquier localización y para decidir si realizar determinadas tareas. Además, los dos CDs con los que cuenta el juego garantizan diversión para rato.

Si a estas virtudes le sumamos una brillante traducción nos encontramos con un RPG que no puede hacerle sombra a *Final Fantasy VIII*, pero que se convierte en una de las más completas alternativas a la saga de Square, sobre todo para aquellos a los que su sistema de menús y de combate se les hace demasiado cuesta arriba.









Otra de las peculiaridades del juego es abrir puertas. Lo normal es tener llaves, pero a veces habrá que usar una ganzúa. El sistema es repetir una secuencia de movimientos, que será más larga cuanto más complicada sea la cerradura.

Los tenderos: esos aliados imprescindibles





Al llegar a una ciudad lo primero que debemos buscar es la posada donde descansar y las tiendas donde conseguir nuevas armas e items. Obviamente, habrá que tener dinero para pagar las compras y, antes de realizarlas, comprobar que no hay otra tienda cerca con los precios más baratos. Éste es el mejor medio para mejorar nuestro equipo.



MUSIC 2000

La composición musical, al alcance de cualquiera



Music 2000 es un título que difícilmente podemos catalogar como "juego"; más bien se trata de un programa para componer música e imágenes de vídeo.

Aunque a primera vista esta definición puede no atraer a los profanos de la composición musical, lo cierto es que *Music 2000* hace fácil lo difícil, permitiendo que cualquier persona, y decimos cualquiera, pueda componer una melodía decente en poco tiempo. El secreto no reside en disponer de unos profundos conocimientos musicales, ni haber estado dos o tres años en el conservatorio. Nada de eso. Lo que realmente requiere *Music 2000* es un poquito de paciencia y mucho tiempo libre, como a continuación os vamos a explicar.

Music 2000 presenta tres, por llamarlos de alguna manera, modos de juego. El primero se centra en la composición musical. Para ello disponemos de una serie de librerías de sonidos, que se clasifican por géneros (techno, trance, rock...). Cada una de estas librerías presenta numerosos tipos de ritmos, instrumentos y efectos de sonido, que pueden ser modificados, acortados, extendidos o combinados a nuestro antojo. Para que el usuario se acostumbre a componer canciones rápidamente, la mecánica inicial se reduce a escoger un instrumento y colocarlo, cuantas veces queramos, en la pantalla de composición, que no es otra cosa que una rejilla compuesta por 24 canales de sonido.

El único límite a la utilización de instrumentos es la memoria de la consola, aunque también es verdad que el número de instrumentos que podemos estar utilizando simultáneamente se ha disparado respecto a su antecesor.

Una vez hayamos aprendido a utilizar los instrumentos sobre la rejilla, será el momento de introducirse en la variación de los instrumentos, subir las octavas de las notas, modificar la reverberación... y todo lo que se os pueda pasar por la cabeza.

El segundo "modo de juego" nos permite editar un vídeo con una serie de objetos poligonales, cámaras y rutinas que incorpora el programa. Es el "modo" más sencillo de *Music 2000*, aunque los resultados pueden llegar a ser muy vistosos. Sobra decir que nuestra composición de imágenes se puede reproducir mientras suena una de nuestras melodías...

Respecto a su antecesor, el único modo de juego realmente novedoso es el llamado Jam, que permite hasta cuatro jugadores simultáneos. En él, tras seleccionar una librería de sonidos, podemos aporrear libremente los botones del pad, de forma que los sonidos que están asociados a nuestros botones y a los de los de los demás jugadores, den forma a una melodía completamente improvisada. Cuando menos, nos ha parecido interesante.

Music 2000 no es un título que podamos puntuar de manera objetiva, porque que te guste o no depende mucho de tus intereses. Eso sí, con que te guste un poquito la música electrónica y te atraiga la composición, serás capaz de quedarte enganchado a la consola durante mucho tiempo.

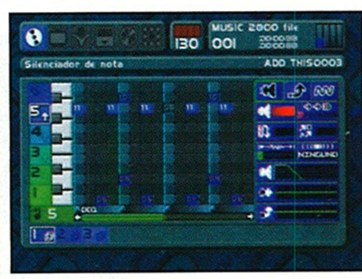




Music 2000 también nos permite crear un vídeo, tomando como base objetos poligonales.



Gracias al modo Jam podréis "marcaros" unas canciones completamente improvisadas.



Todos los sonidos pueden ser modificados de forma muy sencilla, como muestra esta pantalla.





Irreductibles galos en versión infantil



Aprovechando el tirón de la primera película de imagen real de Astérix, Cryo ofrece un juego basado en el film que poco tiene que ver con otras aventuras del galo.

Y es que este *Astérix y Obélix Contra César* es una sucesión de minijuegos que pondrán a prueba la habilidad de los más pequeños. El objetivo es correr de un lado a otro evitando que ciertos objetos caigan al suelo.

Cuenta con gráficos pseudo-3D de buena calidad que recrean escenarios y personajes del film. Su sencillez sólo lo hace recomendable para niños.



WUTANG: SHAOLIN STYLE

¿Maestros en artes Rapiales?

Wutang: *Shaolin Style* es un original juego de lucha protagonizado por el grupo de hip hop The Wutang Clan. Si bien no ofrece muchas opciones y gráficamente no es una maravilla, lo cierto es que tiene tres puntos que merece la pena destacar.

El primero es su espectacular apartado sonoro, repleto de sonidos de lucha muy reales y de canciones cañeras de los Wutang Clan. Gracias a él, los combates cobran un "look" parecido al de las películas de artes marciales "hongkonesas".

Este rasgo, además, se ve reforzado por unos sangrientos fatalities típicos de dichas películas, como decapitaciones o desmembramientos varios. Si bien los fatalities no son demasiado crudos (visualmente hablando), Activision ha introducido un código en el juego para que los menores de edad no puedan contemplarlos.

Pero el que sin duda es el mejor rasgo del juego es su divertidísimo modo multijugador, que admite hasta a cuatro jugadores simultáneos. Gracias a él podemos sumirnos en unas caóticas peleas todos contra todos repletas de ataques, contraataques y caídas. Y es que lo reducido de sus escenarios hace que los luchadores se concentren en un sitio en pantalla, por lo que acaba llegando un momento en el que no se sabe muy bien quién pega a quién.


Wutang incluye algunos fatalities truculentos, aunque no resultan muy desagradables de contemplar. Además, se pueden desconectar.

Así, *Wutang* se revela como un arcade de lucha que sabrá hacerse divertido para los incondicionales del género que quieran disfrutar de nuevas experiencias y probar combates multitudinarios.







KILLER LOOP

Carreras espectaculares, pero sin "garra"



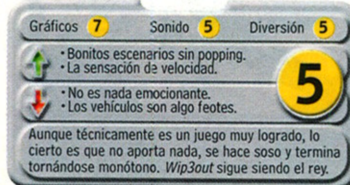

Como en juegos similares, encontraremos objetos que podremos lanzar a los contrarios, sin embargo, son escasos y poco variados.

Este juego de Crave presenta un planteamiento muy similar al de *Wip3out*. Como el emblemático título de Psygnosis, *Killer Loop* es un arcade de carreras futurista en el que debemos maniobrar nuestras naves por complicados circuitos, repletos de curvas, rizos y saltos que nos obligarán a dominar a la perfección nuestras naves, algo que requerirá horas de práctica.

A nivel gráfico muestra gran calidad, con escenarios muy variados y sin popping y con una lograda sensación de velocidad. Por contra, no logra hacerse emocionante. Carece de persecuciones reñidas y de peleas angustiosas por las primeras posiciones, y la mayor parte del tiempo la única nave en pantalla es la nuestra.

Esta falta de "garra" lo despoja de gran parte de su atractivo y lo coloca a años luz del monstruo del género: el espectacular *Wip3out*.





REEL FISHING

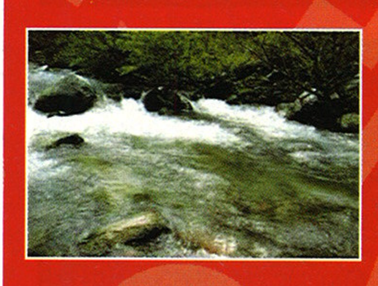
Con la caña, los gusanos y el sedal a otro parte

R*eel Fishing* aborda el deporte de la pesca desde una perspectiva más realista que la de *Fisherman´s Bait*. En *Reel Fishing* la dificultad e I.A. de los peces se acerca más a lo que realmente es pescar, sin embargo, esta misma característica hace que el juego sea menos divertido y hasta un poco desesperante. Aunque el control es más simple que en *Fisherman´s Bait*, en la práctica resulta mucho más difícil capturar un pez.

Este realismo se aprecia también en sus escenarios, combinación de render y vídeo real, y en las cámaras que sólo muestran la caña y cambian al anzuelo al acercarse un pez.

Por otro lado, incorpora interesantes opciones, como un acuario para ver los peces capturados o licencias para pescar en nuevas zonas.

Si sois unos fanáticos de la pesca, *Reel Fishing* os gustará, pero si no...





MTV SNOWBOARDING

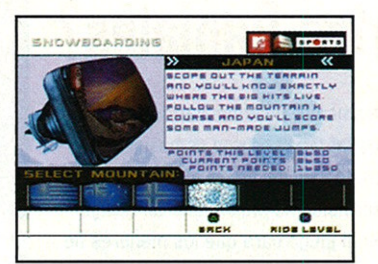
Vuelve la fiebre del snow

Es innegable que todos los juegos de snowboard se parecen: todos se basan en puntuar a base de realizar acrobacias en una sucesión de circuitos cada vez más complicados. Luego nos encontramos con distintas variantes: los que se organizan en plan torneo, los que ofrecen pistas que podemos jugar alternativamente o los que, como en este caso, nos obligan a acumular puntos para acceder a nuevas pistas.

Y es que la mayor baza de este *MTV Snowboarding* ha sido combinar las mejores virtudes de los simuladores de snow existentes con unos gráficos correctos.

Hay que reconocer que el control es de lo mejor del juego, ya que sabe hacerse asequible sin ser fácil, lo que nos permite ir aprendiendo descenso tras descenso. Algo que se hace inevitable si tenemos en cuenta que para abrir nuevos circuitos hay que lograr altísimas puntuaciones en cada una de las pistas inicialmente abiertas. Por cierto, estas pistas combinan elementos de lo más variados: half-pipe, obstáculos, descensos puros…

En el lado negativo tenemos un scroll un pelín brusco que contrasta con la fluidez de las acrobacias. También es cierto que puede hacerse corto, pero la verdad es que sus muchas posibilidades y su editor de pistas saben paliar el defecto sin problemas. Nos compraríamos antes *CoolBoarders 2* Platinum, pero si ya lo tienes y buscas un simulador difícil, esta es una gran opción.



Para abrir nuevas pistas tenemos que llegar a 20.000 puntos en las cuatro abiertas.

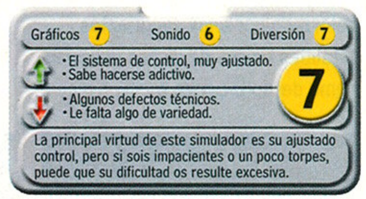


Su sencillo editor nos permite crear nuestras propias pistas colocando rampas y obstáculos.









JADE COCOON

Un juego de rol un pelín lento

Jade Cocoon es un RPG en el que asumimos el papel de un cazador de monstruos con la misión de hallar una poción mágica recorriendo espectaculares escenarios 3D repletos de enemigos.

No obstante, a diferencia de los RPGs tradicionales, en *Jade Cocoon* no nos interesa matar a nuestros enemigos, sino capturarlos. Así, luego podemos adiestralos y hacer que combatan para nosotros, cruzarlos para crear otros más poderosos, o venderlos para ganar dinero. De hecho, la crianza y el combate de los monstruos es el rasgo más importante del juego. Tanto es así, que incluye una opción multijugador para enfrentar a nuestras criaturas con las de nuestros amigos.

Otro punto fuerte de *Jade Cocoon* es su impresionante apartado gráfico. Sus personajes son grandes, los escenarios están repletos de colores y detalles, y presenta en general un elevado nivel de calidad.

Lamentablemente, estas buenas premisas no terminan de cuajar ante un desarrollo limitado y pelín lento, que a la larga se hace monótono.

Y es que *Jade Cocoon* es un RPG con pocos objetos, poca variedad de escenarios y pocos diálogos. Además, estos últimos se limitan a darte consejos para la lucha o a narrarte historias interminables, capaces de dormir a una piedra.

Así, pese a su originalidad, este título sólo es recomendable para amantes del rol de tablero o para roleros con mucha paciencia. Abstenerse quienes busquen aventuras tan largas y complejas como *FFVIII* o *Wild Arms*.

Más que matar a los enemigos nos conviene capturarlos, ya que así luego podemos hacer que luchen a nuestro lado.

Los monstruos se mueven por el escenario y podemos intentar esquivarlos.





TRICK'N SNOWBOARDER

Capcom se apunta al deporte

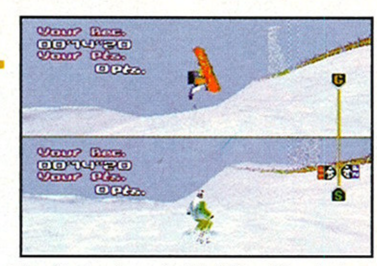
Cambiando radicalmente su estilo, Capcom ha probado suerte con los simuladores de snowboard cuajando un juego de interesantes posibilidades, pero que, a la hora de la verdad, sabe a poco, tanto por la excesiva facilidad de control como por la cortedad de sus distintos niveles.

El juego presenta tres modos de juego básicos. El Modo Free nos permite jugar en cualquier pista y modalidad, el Modo Vs nos enfrenta a un amigo y el Modo Season, la estrella del compacto, nos ofrece la posibilidad de convertirnos en profesionales del snowboard.

En el Season nuestro objetivo consiste en obedecer a nuestro manager y cumplir serie de requisitos en cada descenso. Y es que, en estas pistas encontraremos cuatro o cinco puntos en los que debemos realizar una acrobacia en concreto. Además, también nos puede imponer la consecución de un número mínimo de puntos para dar por buena la fase. Si fallamos en una de estas premisas deberemos volver a empezar.

Aunque el sistema parece al principio complicado, pronto nos damos cuenta de que las acrobacias son muy sencillas de realizar y que el esquiador ofrece pocas posibilidades de control. Además, el Modo Season se hace corto (sólo diez pruebas) y jugar en los demás modos de juego implica poco más que picarnos con nosotros mismos.

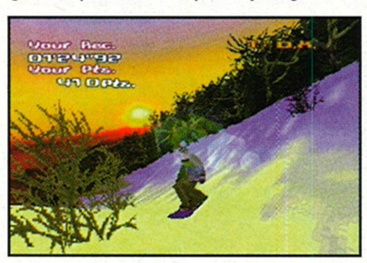
Técnicamente, aunque muestra unos personajes grandes y bien animados, y los escenarios son variados, presenta un popping que llega a hacerse excesivo y molesto. Aunque no se puede decir que sea un mal juego, lo cierto es que títulos como *CoolBoarders 2* (actualmente en Platinum), lo superan en diversión y posibilidades de juego.



Con dos jugadores, la definición gráfica pierde, aunque la verdad es que resulta divertido.



En ocasiones seremos retados por un rival: si le ganamos pasará a ser un personaje elegible.





BARBIE RACE & RIDE

Para jóvenes amazonas

Dirigido casi en exclusiva a las pequeñas de la casa, *Barbie* es un juego de mecánica y gráficos simples donde el objetivo es cabalgar saltando obstáculos y eligiendo caminos. Cada uno de los paseos está amenizado por sencillísimos minijuegos de habilidad.

Tiene detalles que encantarán (suponemos) a las niñas, tales como elegir el traje de Barbie o poner nombre a los caballos. Sus peores defectos son los tiempos de carga y su excesiva sencillez.





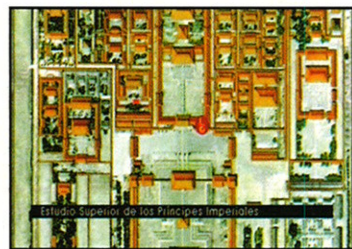
CHINA

Asesinato en la Ciudad Prohibida

China es, como otras aventuras de Cryo, un juego de desarrollo lento, e intenso contenido cultural que nos presenta un argumento atractivo, adornado con bonitos gráficos renderizados.

Convertidos en superintendentes del emperador de China, nuestra tarea es aclarar el asesinato del jefe de los eunucos. El asesino tiene que estar en la ciudad imperial, y tendremos que movernos por sus pasillos y estancias buscando pistas y obteniendo permisos para acceder a nuevas salas.

El único "pero" del juego es la lentitud del avance. Aunque las transiciones se han agilizado mucho, es difícil orientarse en el laberinto de pasillos y consultar la gran base de datos del juego resulta tedioso, sobre todo, porque a veces se tarda más en encontrar a tal señor que en resolver el acertijo. De todos modos, si sois jugadores de demostrada paciencia y os van los juegos cerebrales, *China* es de las mejores videoaventuras.



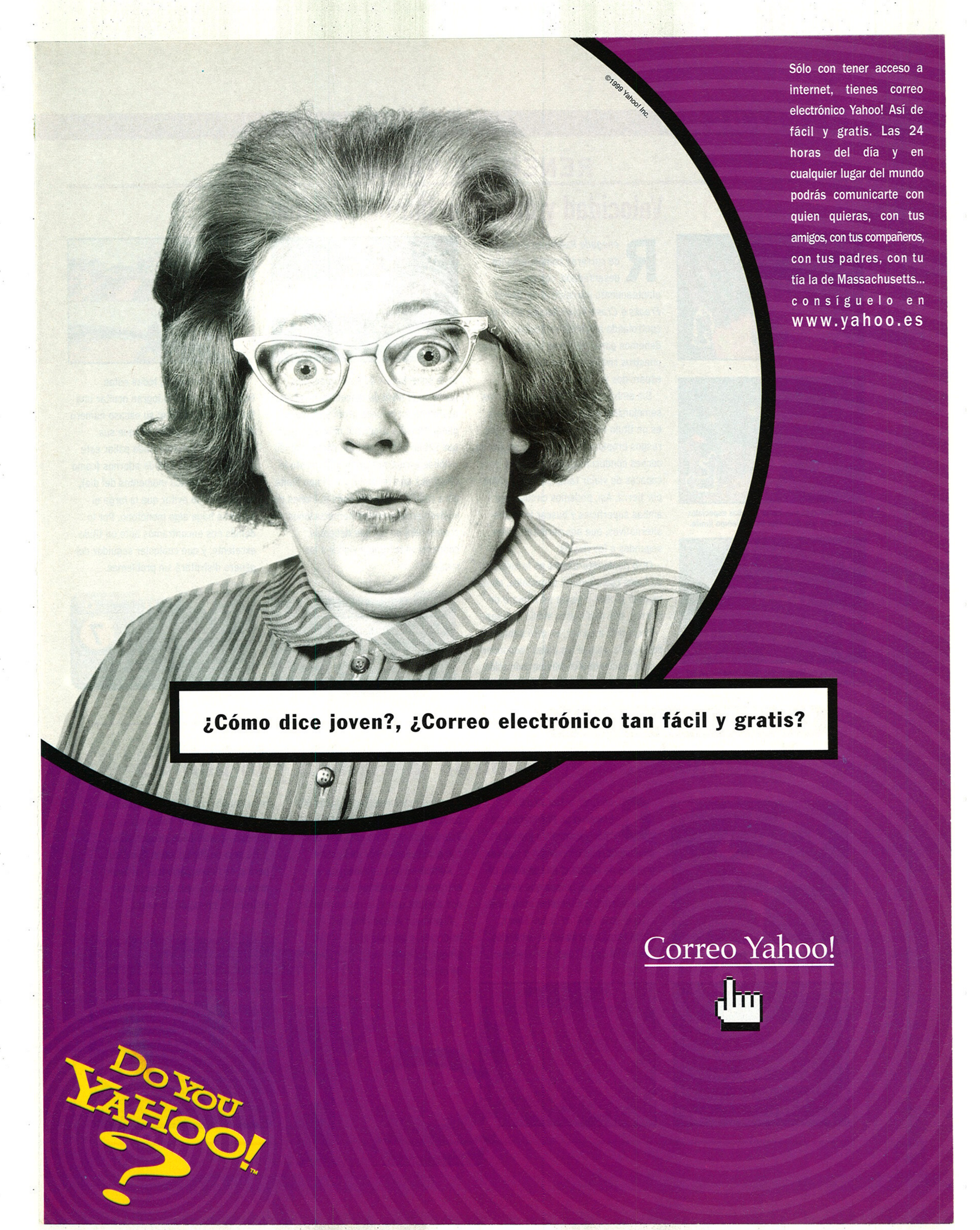
Gracias a este mapa podremos acudir directamente a ciertas localizaciones.



El juego cuenta con todos los textos perfectamente traducidos al castellano.






©1999 Yahoo! Inc.
Sólo con tener acceso a internet, tienes correo electrónico Yahoo! Así de fácil y gratis. Las 24 horas del día y en cualquier lugar del mundo podrás comunicarte con quien quieras, con tus amigos, con tus compañeros, con tus padres, con tu tía la de Massachusetts... consíguelo en www.yahoo.es
¿Cómo dice joven?, ¿Correo electrónico tan fácil y gratis?
Correo Yahoo!
Do You Yahoo!?

RENEGADE RACERS

Velocidad y diversión por tierra o mar





A veces tenemos que hacer pruebas especiales como saltar una distancia en un tiempo límite.



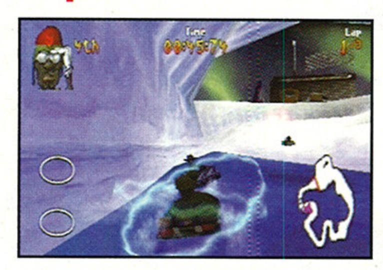
A diferencia de los arcades tradicionales, en *RR* podemos llevar dos items al mismo tiempo.

Renegade Racers es un arcade de carreras completamente desenfadado, con un planteamiento parecido al de *Speed Freaks* o *Crash Team Racing*, en el que, controlando alocados vehículos, debemos ganar carreras incordiando a nuestros rivales con los items esparcidos por los circuitos.

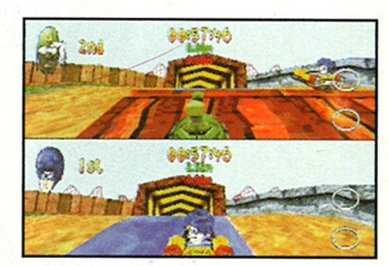
Sin embargo aquí terminan todas las semejanzas, ya que *Renegade Racers* es un título muy original y con muchos rasgos propios. Para empezar, en vez de coches conducimos botes anfibios capaces de viajar tanto por agua como por tierra. Así, podemos circular por ambas superficies y buscar trazados alternativos, que nos permitan ganar segundos a los rivales.

Otro punto interesante es la inclusión de fases con objetivos especiales, como recoger globos o saltar un número de metros, que dan mucha vidilla al juego.

El control, a su vez, es otro punto destacable, ya que los botes responden inmediatamente a la mínima indicación del pad. Pero el mejor rasgo, sin duda,



es la soberbia IA de los rivales, que hasta en el nivel de dificultad más bajo nos plantean muchos problemas para ganar. No sólo conducen muy bien, sino que saben perfectamente cómo, cuándo y dónde arrojarnos un ítem Si a esto le añadimos que tenemos un tiempo límite para cada carrera, las competiciones se vuelven emocionantes persecuciones contrarreloj en las que debemos controlar el terreno y vigilar a los rivales.



Lamentablemente, todas estas buenas opciones no logran ocultar una tara muy importante: su escaso número de circuitos. Y es que, aunque sus diseñadores han intentado paliar este defecto con todo tipo de adornos (como correr en distintos momentos del día), no han podido evitar que la larga el juego se haga algo monótono. Por lo demás nos encontramos ante un título excelente, y que cualquier seguidor del género disfrutará sin problemas.

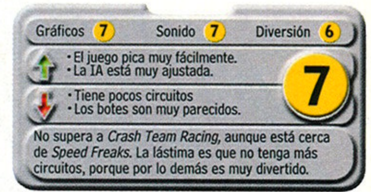


RENEGADE RACERS
Arcade de carreras

Compañía: **Virgin** Precio: **7.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock



Gráficos **7** Sonido **7** Diversión **6**

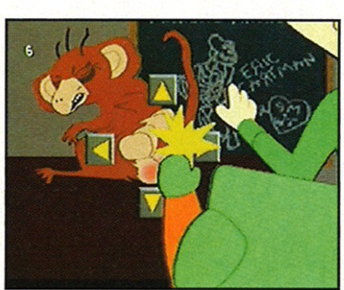
- El juego pica muy fácilmente.
- La IA está muy ajustada.
- Tiene pocos circuitos
- Los botes son muy parecidos.

7

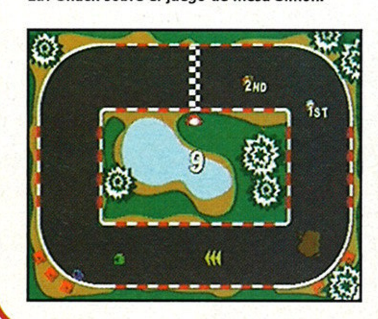
No supera a *Crash Team Racing*, aunque está cerca de *Speed Freaks*. La lástima es que no tenga más circuitos, porque por lo demás es muy divertido.

CHEF´S LUV SHACK

Yo pongo la casa, vosotros la comida y la bebida



Esta es la particular visión que ofrece *Chef´s Luv Shack* sobre el juego de mesa Simon.



Con *Chef´s Luv Shack* se estrenan en PlayStation los "party games", o juegos de minijuegos, que nos invitan a superar pruebas de habilidad en compañía de varios amigos, al tiempo que vamos respondiendo a diferentes preguntas.

En el caso de *Chef´s Luv Shack*, todas estas locuras están enlazadas por medio de un concurso televisivo, que alterna los minijuegos (unos 30) con las preguntas (más de 2000). Sobra decir que todo está aderezado con el peculiar humor de la serie.

Aunque es un título ideal para entretener a las visitas masivas, hay dos detalles que le le restan interés. El primero es que no está traducido, y además la preguntas suelen ser de temas relacionados con EEUU. El segundo es el plomizo tiempo de carga entre pruebas, que se hace insoportable.

No deja de ser un juego divertido, pero si no tienes paciencia, un buen nivel de inglés y tres amigos para disfrutarlo, mejor, déjalo pasar.



SOUTH PARK: CHEF´S LUV SHACK
Party Game

Compañía: **Acclaim** Precio: **7.490 ptas.**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Mem. Card (1 bloq.) Dual Shock Multi Tap

Gráficos **5** Sonido **5** Diversión **6**

- Es el primer Party Game de PSX.
- Las alocadas pruebas de habilidad.
- No está ni traducido ni doblado.
- Los eternos tiempos de carga.

6

La idea está bien y los minijuegos son tan alocados como sus protagonistas, pero por las preguntas se ve que es un juego pensado para el mercado norteamericano.

NBA BASKETBALL 2000

Entre los gigantes del basket



Cambiar de táctica durante el partido resulta muy sencillo y no menos eficaz.


La presentación de los partidos tiene todo el sabor del espectáculo americano.



Junto con *NBA Live 2000*, la propuesta de Fox dentro de los simuladores de baloncesto es de lo mejorcito que podéis encontrar.

Cuenta con la licencia oficial de la NBA, y por lo tanto presenta todos los equipos, plantillas y estadios reales. Una vez escogido nuestro equipo del alma, podemos decidir si queremos disputar un amistoso, las rondas clasificatorias o jugar la temporada completa, sin el olvidar el agradecido modo de entrenamiento, que nos permitirá mejorar nuestra técnica sobre el parket.

También podemos encontrar una serie de opciones, no precisamente innovadoras, que terminan de dar forma a este simulador, como es la posibilidad de cambiar nuestras estrategias en pleno partido, escoger la perspectiva entre un amplio abanico de cámaras u observar las repeticiones a cámara superlenta.

Dejando a un lado las opciones y características generales del juego, el desarrollo de los partidos de *NBA Basketball 2000* recuerdan a lo que ofrece la saga *NBA Live*. Es decir, el ritmo y la velocidad de juego son los adecuados y no peca de ser demasiado simulador ni demasiado arcade. Y lo más importante, en todo momento los partidos transmiten el dinamismo y la agilidad que caracteriza a este deporte. Donde no es capaz de superar a la saga de EA es en el apartado de las animaciones, que resultan más bruscas y toscas.

Aún así, le falta algo, no llega al nivel de calidad de *NBA Live 2000* y aporta más bien poco al género. Lo que no significa que sea un mal juego, simplemente, no es el mejor.



Las repeticiones manuales nos permiten situar la cámara en la posición que queramos.



ACTION MAN: EXTREME ADVENTURE

Un James Bond para los más pequeños

Este título de Hasbro es una original aventura de acción en la que encarnamos al famoso muñeco Action Man. Como tal, nuestra tarea es frustrar los planes del infame Doctor X, teniendo para ello que colarnos en 6 bases secretas.

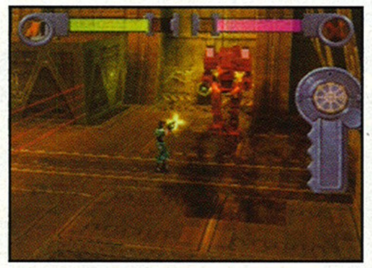
Dichas bases son impresionantes escenarios 3D repletos de obstáculos como cámaras de televisión, suelos electrificados y centinelas armados, que debemos sortear al más puro estilo Bond. Desplazarnos en silencio para eliminar guardias, colocar explosivos o reprogramar ordenadores son sólo una pequeña muestra de las acciones que debemos realizar, y para las cuales contamos con un extenso equipo de armas y gadgets.

Pero aunque las misiones de infiltración son las más importantes, no son las únicas. *Extreme Adventure* también incluye niveles tipo *GTa2* en los que conducimos vehículos por mapeados urbanos. Por desgracia estos niveles son muy simples, ya que se reducen a buscar enemigos con el radar para eliminarlos. Además, tienen un aspecto poco atractivo y un scroll mareante muy molesto.

Lamentable, este no es el único defecto de *Action Man*. Como ya adelantamos el mes pasado, tiene un nivel de dificultad muy bajo que le quita mucha emoción. Así, el resultado final es un título de gran calidad pero muy descafeinado, únicamente apto para amantes de las películas de espías o para jugadores de corta edad. Eso sí, ambos grupos lo disfrutarán como enanos.

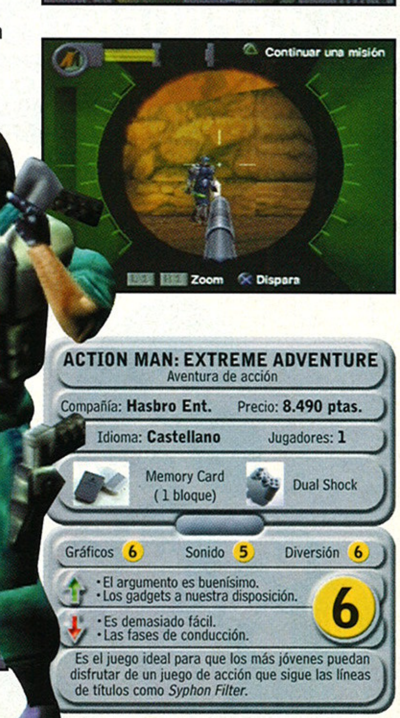


AM está lleno de trampas en la más pura línea del cine de espías, como suelos electrificados.


Todos los jefes finales tienen un punto débil que debemos aprovechar para poder destruirlos.



El juego siempre nos dice que objeto usar y cuando hacerlo.





Guías & Trucos

Bugs Buny: Perdido en el tiempo



Para obtener dos nuevas ventajas debes comenzar una partida y, sin pausar, introducir la siguiente secuencia: ✖, ■, R2, L1, ● y ✖.
Después, debes introducir uno de los códigos siguientes según el efecto que quieras lograr:
- **99 zanahorias:** ■, ■, ▲.
- **Para ver el final:** ▲, ■,▲.

Mission: Impossible

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de password y, aunque dan error, funcionan igualmente.
- **Imágenes de vídeo:** SEECOOLMOVIE.
- **Mensaje de los programadores:** TTOPFSCRETT.
- **Modo lento:** IMTIREDTODAY.
- **Modo turbo:** GOOUTTAMYWAY.
- **Supersalto:** BIONICJUMPER.
- **Activar todos:** SCAREDSTIFFF.





FISHERMAN'S BAIT.

- **Todas tus cifras:**
Si quieres contemplar las estadísticas más completas, ve a la pantalla del título y pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, ✖, ● y START.
Después, ve a la pantalla de opciones, pulsa SELECT y aparecerá la pantalla "Total Count Summary".

DINO CRISIS

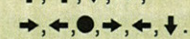
- **Cambiar de traje:**
Cuando terminas el juego por primera vez, accederás a dos trajes nuevos.
Si te terminas el juego una vez más, accederás a otro traje, el de chica de las cavernas que viene acompañado de un armamento "cavernícola", como una escopeta de hueso.
- **Operación Suicida:**
Es un modo de juego en el que hay que eliminar a un número determinado de dinosaurios en un tiempo límite. La mayor dificultad es la escasez de munición, por lo que deberás atinar bien con tus disparos. Para acceder a la Operación Suicida, debes terminarte el juego en menos de 5 horas.

QUAKE II

- **Nuevas opciones:**
Terminando el juego en el nivel de dificultad fácil abrirás dos opciones más en el modo multijugador: Weapons Stay y One hit kill. Recuerda que hay que salvar los trucos.

SOUL REAVER

- **La Segadora de Almas:**
Para conseguir esta espada sin tener que dar muchas vueltas, pausa el juego, y mantén pulsados L1 o R1 al tiempo que pulsas esta secuencia:
↑, ↑, ↓, →,→, ←, ●,



→,←, ↓.
- **Rellenar la barra de energía:**
Pausa el juego y mantén pulsados L1 y R1 al tiempo que pulsas esta combinación ↓, ●, ↑,←,↑,←.

- **Cambiar de Plano donde quieras:**
Para no perder demasiado tiempo buscando los portales, pausa el juego, mantén pulsado L1 o R1 y presiona: ↑, ↑,↓, →, →,←,●,→,←,↓.

TARZÁN

- **Un buen consejo:**
Cuando te veas corto de vidas, ve a uno de los primeros niveles y dedícate a recoger todas las monedas que puedas, así como todos los bocetos que dan acceso al nivel de bonus para poder recoger allí también todas las monedas y sumar nuevas vidas extra. Recuerda salvar después de hacerlo y repite el proceso tantas veces como creas necesario.

TONY HAWK'S PRO SKATER

- **Todos los niveles:**
Empieza una partida en el modo Práctica, pausa y presiona L1 y, sin soltarlo, pulsa: ■,↑,←,↑,●,▲.
Si todo va bien notarás en la pantalla una pequeña sacudida.

Hot Wheels Turbo Racing

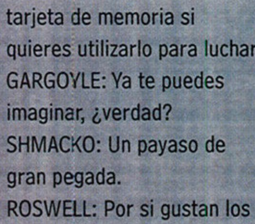
- **Nuevos vehículos:**



Debes introducir los siguientes códigos en la pantalla de passwords. Tras introducir el código te dará error, pero no lo tengas en cuenta: el nuevo coche aparecerá en la pantalla de elección.
Los cinco primeros códigos para el Modo de 1 jugador y los tres últimos para el modo de 2 jugadores.
Sol-Aire CX4: OR8B4ORK8R3F89JR33LH
Formula 5000: 4WDG84WPDS7K7XNW77QM
Hotwheels 500: YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
Slide out: OM46DOMF4F_9LNDM__CC
Super Van: OP482OPH6B1CPQGP11JF
Stage Fright: O_JLDO_TJTCP6O9_CCVR
Sol-Aire CX4: OR8B4ORK8R3F89JR33LH
Slide Out: OWDG8OWPDJ7KHXNW77QM

Knockout Kings 2000

- **Personajes ocultos:**
Para conseguir todos los personajes ocultos debes introducir esta lista nombres en la pantalla "Career". Eso sí, recuerda que debes salvar al boxeador en tu tarjeta de memoria si quieres utilizarlo para luchar.
GARGOYLE: Ya te puedes imaginar, ¿verdad?
SHMACKO: Un payaso de gran pegada.
ROSWELL: Por si gustan los alinígenas...
O: El baile de piernas de este rapero es insuperable.
Q_TIP: Abrirás "A tribe Called Quest".
TIM_DUNCAN: Jugador de baloncesto de los Spurs.
MARLON_WAYANS: El actor.
ED_MAHONE: Nada más y nada menos que él mismo.
JEREMAINE_DUPRI: El más simpático de los luchadores.
MARC_ECKO: Un fortachón de altura.





La Amenaza Fantasma



• **Muchas ventajas:**
Gracias a este truco podrás, desde elegir nivel a hacerte invulnerable, aparte de otras ventajas. Para ponerlo en marcha vete a la pantalla de menú principal, ilumina opciones y pulsa: ▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←. Después, pulsa simultáneamente L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.

Sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y escoge la opción "Selección de Nivel".

• **Cabezones:**
Pausa el juego y pulsa esta combinación apretando L1: ←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.

WIP3OUT

• **Cóctel de trucos:**
Entra en la pantalla de "nombre predeterminado" del menú de opciones. Después, introduce el código según el truco que quieras. Si la pantalla parpadea después de confirmar (con END) es que el truco ha funcionado.

BEBEDEE: Cambia el turbo azul por blancos.
NOWHEELS: Colisiones.
LINK: Modo Link activado.
DEPUTY: Armas infinitas.
GEORDIE: Escudo ilimitado.
BUNTY: Abre los trofeos.
JAZZNAZ: Desbloquea la clase Phantom.
CANER W: Cuatro nuevos prototipos de circuitos.
WIZZPIG: Desbloquea todos los circuitos.
AVINIT: Nuevos vehículos.
THEHAIR: Desbloquea todos los campeonato.

Xena: Warrior Princess

• **Invencibilidad:**
Activando este truco conseguirás convertirte en invulnerable de manera que ningún enemigo podrá hacerte ningún daño.



Para lograrlo, basta con que presiones esta secuencia en la pantalla del menú principal: ↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, →, ←.

SALIR DE LA TABERNA EN ATLANTIS.

¡Qué tal PlayManíacos! Os escribo porque me me quedado atascado en el capítulo 15 de *Atlantis*. Al entrar en la taberna del Gallo Rojo, donde había quedado con Lascoyt, me lanzan un cuchillo y me matan. ¿Qué hago?

Jordi (Barcelona)

Habla con Lascoyt hasta que aparezca Meljanz, y habla con él también. Cuando termines, sube por las escaleras. Lascoyt te seguirá y podrás usar tu cuchillo para cortar la cuerda que sujeta el candelabro. Salta en dirección a Meljanz para conseguir escapar de la posada.

CONSTRUIR EDIFICIOS EN C&C RETALLIATON.

Hola PlayManía. Tengo una duda con el juego *C&C Retalliaton*. Por más que lo intento no sé como comprar edificios. ¿Podéis ayudarme?

Pedro David (Málaga)

Para comprar un edificio, tienes que presionar con el cursor sobre el dibujo que lo representa en el menú. El icono se vuelve blanco y negro. Cuando recupere del todo el color, presiona de nuevo sobre él y arrástralo sobre el terreno hasta el sitio en el que quieras colocarlo.

Eso sí, ten en cuenta que para construir un edificio necesitas tener dinero para pagarlo, y que hay algunos (como la fábrica de guerra) que necesitan que construyas otros antes.

VENERAR A LOS ESPÍRITUS EN ALUNDRA.

Tengo un problema con *Alundra*. He llegado a La Cripta de Lars en la que debo honrar a los santos. ¿Cómo?

Miguel (Leganés)

Nada más entrar en la cripta baja por las escaleras, ve hacia la derecha y métete por la puerta que lleva arriba. Aparecerás en una habitación con una placa. Acércarte a ella para que aparezca el primer espíritu, y tras la charla desciende al piso de abajo. Allí descubrirás cinco placas más, que debes pisar en el siguiente orden (de izquierda a derecha): 3, 2, 4, 1, 5. Vuelve a hablar con el primer espíritu y luego baja de nuevo por las escaleras y ponte delante de la columna de piedra.

COMO PASAR PASAR LA ERMITA SANTA EN WILD ARMS.

Queridos amigos, quisiera que me ayudaseis con el magnífico *Wild Arms*. En la Ermita Santa, tras acabar con el perro que se transforma en demonio, llego a una habitación custodiada por un guardia que no me deja pasar. He buscado una guía por todas partes pero no la he encontrado ¿Podríais ayudarme?

Iker (Vizcaya)

El guardia está controlado por los demonios. Lo único que puedes hacer es enfrentarte a él para despejar el camino. Eso sí, te avisamos que detrás de la puerta se encuentra el mismísimo Alzahad, un jefe final muy duro. En nuestro número 2 publicamos una guía del juego. Si quieres conseguirla, ponte en contacto con el departamento de suscripciones.

MÁS WILD ARMS.

Hola amigos de PlayManía. Antes de nada me gustaría felicitaros por vuestra estupenda revista. Me he comprado *Wild Arms*, y me he atascado en el último piso de la torre al norte de Santo Centauro. ¿Qué debo hacer para abrir la puerta? Gracias

Antonio (Murcia)

Por lo que dices, estás atascado en la puerta mágica que da a la salida exterior. Para abrirla debes retroceder a la primera sala con tres puertas en la columna central, y atravesarlas en este orden: izquierda, derecha, izquierda.

TRUCOS PARA ALIEN TRILOGY.

¡Hola amigos de PlayManía! Me han regalado hace poco el *Alien Trilogy*, pero me he quedado atascado. Me gustaría saber si hay trucos. Gracias.

Manuel (Córdoba)

Aquí tienes los mejores passwords:
Ventajas: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON.
Elegir Nivel: GOLVLxx. Sustituye las xx por el número del nivel en el que quieres jugar.
Invencibilidad: FVNKYG1BBON.
Todas las armas: F1SH1NGFORGVNS.
Escudo ilimitado: F1LLMYPOCK1TS.

ATASCADO EN EXPEDIENTE X.

¡Hola PlayManíacos! Quisiera que me ayudaseis con *Expediente X*. Me he atascado en la Posada Comity. Ya he buscado en las habitaciones de Mulder y Scully y he cogido el libro y el ordenador portátil. Le he enseñado el libro a la recepcionista, y he dejado el portátil en Seattle. ¿Qué hago ahora?

Antonio (Córdoba)

Consulta tu agenda electrónica para descubrir la matrícula del coche alquilado y el teléfono al que llamó Mulder. Así conseguirás la dirección de unos almacenes en el puerto, a los que debes ir tras hablar con Skinner.

Tarzán

¡A la conquista de la jungla!

Disney ha modernizado la imagen de Tarzán, y ha ideado para él una jungla divertidísima, pero llena de peligros, donde conocerá a amigos inseparables y tendrá que medir sus fuerzas con temibles enemigos.

Ya te puedes hacer una idea de lo que te espera: muchas plataformas, muchas trampas y, sobre todo, muchos items ocultos que te serán imprescindibles para conseguir completar el 100% de la aventura y poder disfrutar así de su verdadero final. Si nos acompañas, no te será demasiado difícil conseguirlo.

CONSEJOS ÚTILES





Varias son las cosas que debes tener en cuenta para llegar a buen puerto y conseguir el máximo porcentaje:

• **Letras y bocetos:** Lo primero y más importante es que estés seguro, al finalizar cada nivel, de que has reunido los cuatro bocetos que forman la cara de Terk, las seis letras de la palabra TARZÁN y todas las monedas.

Con los primeros tendrás acceso a las distintas fases de bonus donde, a base de recoger monedas, podrás aumentar tu número de vidas. Si te haces con todas las letras podrás ver y grabar las imágenes de vídeo del siguiente nivel.

• **Zonas claras:** Cada vez que veas una zona más verde de lo normal (o incluso algún ensanchamiento en las ramas) golpéalo fuertemente (CIRCULO). Siempre encontrarás algo (monedas, letras, o incluso nuevos caminos)

• **Las frutas:** Recuerda que cada fruta que recojas tiene una utilidad: algunas simplemente elevan tu vida, otras son bombas que guardas y puedes usar en los momentos más complicados seleccionándolas con los botones L2 o R2.

• **Bifurcaciones:** Siempre que veas dos caminos posibles, explora primero el más inaccesible (o el más alto) y después retrocede para no dejarte nada.

• **Trampolines:** Encontrarás distintas formas de trampolines: nidos, ramas, plantas. Cuanto más saltes sobre ellos más alto llegarás. Algunos animales también te catapultarán, pero ten cuidado, salta siempre sobre su lomo.

• **Flores con truco:** También puedes encontrar, sobre todo en las fases más avanzadas, unas flores que, al dispararlas, soltarán frutas y plátanos. Una especie oasis, sólo que en plena selva.







NIVEL 1: BIENVENIDO A LA JUNGLA





Comenzamos con un nivel sencillo, donde podrás familiarizarte con el manejo (por otra parte no muy complicado), de Tarzán.

Para empezar, antes de bajar para coger la **T** que hay bajo un árbol, utiliza la liana para no dejarte las monedas de la parte superior porque después no podrás volver a subir **(1)**.

Encontrar la **A** no tiene mayores problemas, pero no se te olvide recoger la **R** que está en la parte inferior del mismo tronco hueco **(2)** que escalas para seguir tu camino y, de paso, recoger el cuchillo.

El primer pedazo de **boceto** está un poco más adelante sobre una rama hueca; al caer de ella no se te olvide retroceder para recoger la **Z**.

Después, en la misma plataforma en la que utilizas al antílope para llegar a la segunda **A**, encontrarás el otro trozo de **boceto (3)**.

La **N** está escondida en el interior de un tronco hueco **(4)** y, debajo de él, el tercer trozo de **boceto**.

Por último, sobre un mono colgado (de esos graciosillos que te tiran piedras) está el cuarto y último pedazo de **boceto** de tu amigo Terk.





NIVEL 2: SER UN MONO







Nada más comenzar, salta desde el tronco de las ranas para agarrarte a la rama en la que encontrarás la **T**.

Después, verás un trozo de **boceto (1)** que parece inaccesible. Para llegar a él déjalo atrás y, retrocediendo a ras del suelo, sigue a un mono que te marcará el camino.

La **A** está cerca, pero escondida debajo del suelo. Continúa hasta que no puedas avanzar más y encuentres el segundo trozo de **boceto** y una planta que te servirá de plataforma para subir a las partes altas del bosques.

Desde arriba podrás conseguir la **R** y el tercer **boceto**. Ambos está pegados a un mismo árbol, uno por su parte izquierda y el otro por la derecha (a este lado sólo podrás llegar por medio de una liana cercana).

Después de utilizar las lianas sube a la parte más alta del bosque para recoger la **Z (1)**. Ahora baja a la rama inmediatamente inferior y encontrarás en la derecha un tronco: escálalo y consigue el cuarto **boceto (3)**.

Baja hasta el suelo, pero en lugar de tirarte por la última rama a la derecha, utiliza tus golpes para abrir una rama y caer **(4)**. No dejes de coger la **A** y avanza abriéndote camino hasta la **N (4)**: con ayuda de golpes conseguirás romper las columnas de piedras que te separan de ella.

Ya sólo te queda bajar por el tronco en forma de tobogán (no será fácil coger todas las monedas) y encontrar la sombrilla que marca el final de la aventura (por el momento).





NIVEL 3: EL RETO DEL ELEFANTE





El comienzo es muy parecido al del nivel anterior: dos lianas para llegar a la rama que guarda la **T**. Baja con cuidado a la segunda plataforma de la zona de las cascadas o te dejarás el primer trozo de **boceto (1)**. En la cuarta plataforma, está la **A** y al otro lado de las cascadas, en la parte baja después de los saltos, encontrarás la **R (2)**.

Cuando dejes atrás al elefante, verás el segundo **boceto** sobre un tronco hueco que hace las veces de puente. Sobre otra rama (de la que se cuelga un mono) verás un liana. Avanzando por ella llegarás a la **Z**. Sube por el siguiente tronco y usa las dos lianas para coger el tercer **boceto**.

Continúa hasta un tronco hueco que esconde la **A (3)**. Sobre el mismo tronco está el último **boceto**, pero sólo lo alcanzarás usando las lianas que has dejado atrás **(4)**, justo donde están las águilas.

Después de dejar atrás a otro elefante, recoge la **N** que está escondida en el fondo de un pequeño acantilado **(5)**. Ahora sólo te falta darte un chapuzón en un río repleto de cocodrilos.







NIVEL 4: ESTAMPIDA







Un nivel muy rápido en el que apenas tendrás tiempo de pensar tus movimientos o acabarás arrastrado por los gigantes paquidermos.

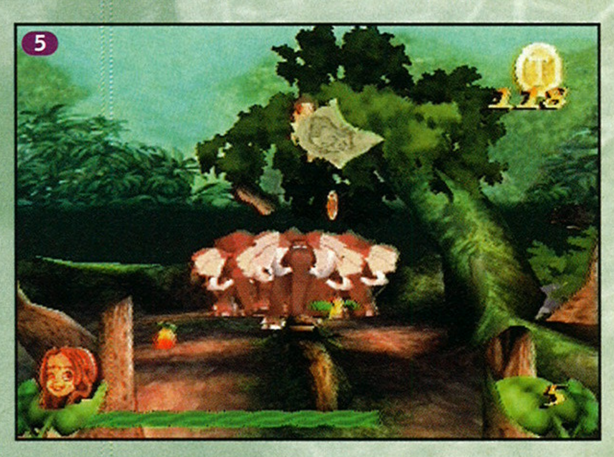
Encontrarás la **T** en la mitad del camino justo cuando los dos monos dificultan tu avance. El primer trozo de **boceto (1)** aparece al lado del rinoceronte que también escapa de la estampida y, justo después **(2)** verás la **A** (para llegar a ella da un pequeño salto).

Después sitúate en la derecha para no dejarte el segundo **boceto**.

Otro pequeño mono se pondrá en tu camino justo en el momento en que aparece un tronco con monedas: si te subes a él hará de trampolín **(3)** para que puedas coger la **R**. Pero ten cuidado, justo después de ese salto tendrás que estar hábil saltar a coger el tercer **boceto**. Ahora sube por un camino de la izquierda **(4)** para no dejarte la **Z**.

Después, volverán a aparecer dos monos y otro tronco que te permitirá llegar al cuarto **boceto (5)**.

Otro camino a la izquierda esconde la **A** y, por último, no te dejes la **N** que sale en la mitad de la pantalla después de que otros dos gorilas pesados se pongan en medio.



NIVEL 5: YA SOY MAYOR

Al empezar, no te dejes el cuchillo que sale a tu espalda. Algo más adelante verás un tronco aparecer como en escorzo. Podrás agarrarte a él **(1)** y bajar hasta que encuentres la **T**.

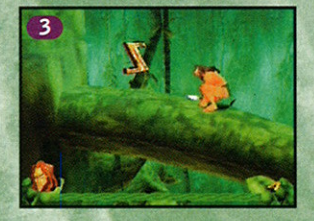
Deja atrás al rinoceronte y golpea el suelo en una de las zonas verdes para conseguir la **A**. Sube al tronco que hay encima utilizando la liana de la derecha **(2)**.

Usándolo como trampolín podrás llegar a una rama a la izquierda donde coger el primer pedazo de **boceto**.

Vuelve a las lianas y, saltando de una a otra llegarás hasta la **R**.











Después de subir por el gran tronco encontrarás una liana que te llevará directamente al segundo **boceto** y casi al lado, otra liana más con la que, al saltar a la izquierda, **(3)** y poder conseguir la **Z**.

Sigue el camino por las alturas hasta que llegues a un lugar en el que puedes saltar de una rama a otra, a modo de escaleras. Desde la rama más alta podrás saltar a otra a la izquierda que guarda el tercer trozo de **boceto (4)**.

Toca bajar todo lo que hemos subido antes, pero de una manera muy divertida: el surf (cuidado con los animales). Cuando por fin vuelvas a tocar el suelo, retrocede hasta que encuentres, con ayuda de una liana **(5)**, la letra **A**.

Deja que el rinoceronte se estrelle para poder coger el cuarto **boceto** y luego salta sobre su lomo para subir a la rama. Justo debajo de ella está la **N**, que no se te olvide.

NIVEL 6: SABOR ATACA





En este nivel tendrás que combinar tu habilidad saltando, con tu serenidad a la hora de encarar los ataques de Sabor.

Después del primer asalto, recoge la **T** que se encuentra bajo el tronco elevado **(1)**.

Encontrarás, más adelante, un rinoceronte: a su derecha está el primer **boceto** y sobre él una rama que te llevará al cuchillo y a la **A (2)**. Bajo tierra (en una zona verde) está la **R**.

Entre dos jabalíes, y sobre una de esas flores que nos ayudan a saltar más alto, está el segundo **boceto**. Otra zona verde, otra letra: la **Z**.

Tras tu segunda pelea, debajo de una rama partida **(3)** encontrarás el tercer **boceto**.

Salta con la ayuda de un par de lianas (no te dejes el cuarto **boceto** en la parte más alta de una de ellas) y dentro de un tronco hueco que sirve de apoyo a dos nidos encontrarás la **A (4)**, pero antes de bajar a por ella, coge la liana de la derecha para llegar a la **N** (si bajas no podrás volver a subir).

Último y gran combate final **(5)**. Un consejo: cada vez que le alcances salta para evitar la carrera de Sabor.





NIVEL 7: PERSECUCIÓN DEL BABUINO





Una fase rápida en la que primero conducirás a Jane intentando que no caiga en manos de los babuinos y después a Tarzán, con ella subida en los brazos.

Nada más comenzar (y a velocidad vertiginosa) aparecerán la **T** y la **A (1)**, no te preocupes porque es más difícil dejarlas atrás que cogerlas.

Poco después de una rama baja, está el primer **boceto (2)** y la **R**. Justo antes de un precipicio el segundo **boceto (3)** y al otro lado la **Z**. Ahora ya estás en brazos de Tarzán **(4)** y os deslizáis por un árbol.

Ten preparada siempre la sombrilla para evitar a los monos que suben. Según estás descendiendo, el tercer trozo de boceto **(5)** y la **A** están a la derecha de la rama. La **N** también está a la derecha, pero cuidado que está justo antes de una de ellas raíces que hacen que tropieces.

El cuarto trozo de **boceto** está a la izquierda de la rama, pero será difícil cogerlo por la inclinación. Una vez que lo hayas recogido, respira: has terminado la carrera.





NIVEL 8: JUERGA EN EL CAMPAMENTO



Cambiamos de personaje, manejamos a Terk, y por tanto, cambiamos de habilidades.

A lo largo del nivel verás cajas que se mueven al saltar sobre ellas y que podrás romper para encontrar cosas. La primera caja que encuentras en tu camino esconde la **T**.

Para alcanzar la **A** ponte sobre una tabla de madera que parece un balancín y un mono saltará al otro extremo catapultándote **(1)**. Repite la operación, pero esta vez para ir a la izquierda y coger así de encima de los toldos la **R**. Más adelante encontrarás, sobre una tabla de madera, el primer trozo de **boceto (2)**. Si te fijas bien verás que puedes pasar a través de una caja rota llegando a otro nivel de scroll donde encontrarás una caja que esconde la **Z**.

Después, podrás saltar sobre otro par de toldos para coger el segundo **boceto**. Más tarde encontrarás la **A** dentro de una caja, nada más pasar a un mono que lanza objetos **(3)**.

Para recoger el tercer **boceto** deberás pasarlo de largo y utiliza el balancín.

La **N (4)** está sobre unas cajas entre dos grandes toldos. Después encontrarás una mesa. Yendo por debajo de ella llegarás hasta el cuarto trozo de **boceto (5)**.







NIVEL 9: JALEO EN EL CAMPAMENTO





Al empezar ve hacia atrás. Una rara flor te permitirá subir hasta engancharte en una liana que te llevará derecho hasta la **T** y el primer **boceto** **(1)** (saltando de una rama a otra).

Ya dentro del campamento encontrarás, como en el nivel anterior, una madera colocada a modo de balancín. En este caso tú debes accionarla: al saltar sobre ella el saco del otro lado se elevará **(2)** y... bueno, ya sabes el resultado. Utilízalo para ir a la izquierda y encontrar la **A** sobre un tabla. Si en lugar saltar hacia atrás realizas la acrobacia hacia delante encontrarás, sobre un toldo, el segundo **boceto**. Debajo de ese toldo está la **R**.

Ahora entra por la caja rota (sin subir por las tablas) y, escondida dentro de una caja, encontrarás la **Z (3)**.

Justo después de la zona donde caen cajas del cielo (y antes de las cajas colgadas), verás una caja rota por la que puedes pasar para retroceder y encontrar el tercer **boceto** y la **A**, escondida dentro de una caja de las que se mueven.

Al pasar la zona donde ruedan los barriles, verás otra de esas cajas abiertas que te permiten retroceder **(4)** para llegar al cuarto **boceto**.

Después, utiliza las cuerdas para subir al siguiente toldo alto (debajo está la sombrilla que marca el final de nivel) y ve a la derecha. Sin problemas encontrarás la **N (5)** y muchas más monedas.







NIVEL 10: VISITA A LA CASA







No es por ponerte nervioso, pero este es, al menos para nosotros, el nivel más difícil. Los troncos caerán al pisarlos, las águilas entorpecerán tu camino. Con ello te queremos avisar: intenta llegar a este nivel con muchas vidas.

Para comenzar, desde el tronco rodeado por monos llegarás a una rama con el cuchillo, y desde ella, a la izquierda, a otra con la **T (1)**.

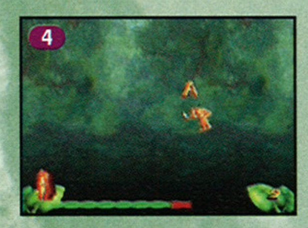
Después de pasar la zona de los cocodrilos, utiliza las lianas y llegarás a una zona en la que puedes, o saltar (por el camino de los pinchos) y seguir adelante o dejarte caer.

Déjate caer y retrocediendo, llegarás al primer **boceto**. Justo después, sobre una rama que se cae al pisarla, está la **A**.

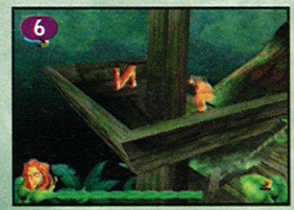
Después verás a un rinoceronte. Sáltalo y tírale una fruta por detrás para que se mueva. Cuando se pare utilízalo para subir a la rama que tiene el segundo **boceto (2)**. Baja y repite la operación para llegar a la rama que tiene la **R**. Ahora sigue a ras del suelo hasta que veas otro caimán y el tercer **boceto**.

Retrocede para subir por los árboles; en la parte más alta te espera la **Z (3)**. En las ramas la complicación aumenta: tienes que demostrar que eres el rey de la jungla. Después bajarás.

Con ayuca de los hipopótamos avanzarás hasta un gran acantilado que tienes que escalar. Una vez arriba, salta de nuevo para recoger la **A (4)**. Donde los armadillos ruedan, antes de llegar a dos plantas (que al darlas sueltan frutas), pasarás debajo de una rama. Si logras agarrarte a ella **(5)** bajarás hasta encontrar el cuarto **boceto**. Después encontrarás un viejo puente de madera. Avanza por él lo justo como para saltar atrás, agarrarte a la edificación y encontrar la **N (6)**. El final está al otro lado del puente.







NIVEL 11: ALBOROTO A BORDO

Un nivel distinto, donde Tarzán podrá moverse a su antojo en todos los sentidos.

No intentes recoger las letras en su orden, están descolocadas: La **T** está en la cubierta principal (la alcanzas subiéndote a unas cajas), la **A** y la **N** finales **(1)** están en la cubierta superior de la izquierda (el acceso es sencillo: una escalera). La otra **A** está en la cubierta superior izquierda. Para abrir el acceso a ésta, antes deberás recoger el primer trozo de **boceto (2)** que está al final de un pasillo de la cubierta principal. Y es que a su lado hay una palanca que elevará la caja que no te permite pasar.

El segundo trozo de **boceto (3)** también se encuentra en la cubierta superior de la derecha. Además, aquí encontrarés una cuerda con la que podrás recorrer desde arriba el barco de un extremo a otro colgándote de ella. Cuando avances por la cuerda tendrás que dejarte caer para recoger la **Z (4)**. Vuelve a subir y ve al final del barco.

Allí encontrarás la **R (5)** y los dos **bocetos** que te faltan.











NIVEL 12: TARZÁN AL RESCATE





Este es un nivel distinto a los demás: sombrío y muy peligroso por la presencia, más que amenazadora, de los humanos.

Para empezar recoge la **T** que está escondida dentro de una de las cajas **(1)** que custodia el rinoceronte.

Después de pasar las pirañas encontrarás el primer pedazo de **boceto**. La **A** está vigilada por un caimán en la parte izquierda del recorrido.

Después de otro de los estanques repletos de pirañas **(2)** encontrarás el segundo trozo de **boceto**.

Una vez que te subas al elefante, sitúate en la derecha de la pantalla para no dejarte atrás la **R** y un poco más adelante **(3)** la **Z**. Nada más bajar del elefante encuentras el tercer trozo de **boceto**.

Ahora, acaba primero con el hombre que te tira cajas **(4)** para poder eliminar fácilmente al que no te deja avanzar, y salvar así al mono enjaulado (no te olvides de la **A**).

Algo más adelante encontrarás **(5)** el ultimo trozo de **boceto** protegido por dos hombres.

Por último, la **N** la encontrarás junto la sombrilla que marca el final de nivel, pero ten cuidado al ir a cogerla: si antes no acabas con el hombre que maneja la grúa **(6)**, la caja te caerá encima.









NIVEL 13: LUCHA CON CLAYTON





Has llegado al final de la aventura, pero te queda lo más complicado: acabar con Clayton. Para ello tendrás que subir hasta la parta alta de un tronco, corriendo sobre una raíz en forma de escalera de caracol. Si te paras y dejas que te alcance, te empujará y perderás una vida.

La única forma de coger todas las letras a medida que asciendes es girarte y tirarle una fruta. Esto hará que se pare **(1)** para intentar dispararte con su fusil y tú tendrás el tiempo justo para coger la letra. Claro que realmente sólo tienes que seguir este método en las tres últimas **(2)**, las tres primeras son más sencillas de coger.

Cuando por fin llegues arriba, posiblemente con dos o tres vidas menos, empezará el gran combate.

Debes conseguir que caiga al precipicio. Cada vez que logres darle, retrocederá un paso. Con acertarle seis veces acabarás con él. Pero cuidado: sólo podrás darle cuando adopte una pose erguida, con las manos en la espalda. Mientras tanto, lo único que puedes hacer es esquivar sus disparos **(3)** y sus cuchillos.

En cuanto a éstos, una advertencia: normalmente lanza tres seguidos. Entre el primero y el segundo te da tiempo a apoyarte en el suelo y volver a saltar. Pero no intentes hacerlo entre el segundo y el tercero: es preferible que, cuando saltes para esquivar el segundo cuchillo, lo hagas hacia Clayton para que, justo cuando caigas, acabe de soltar el tercero **(4)**.

Otra nota que puede serte de gran ayuda: normalmente completa el mismo tipo de ataques (disparo, tres cuchillos, disparo y cuchillo) antes de que puedas atacarle. Si te lo aprendes, ni te rozará.





FASES DE BONUS

Básicamente hay cinco tipos de niveles de bonificación que te servirán para obtener vidas al acumular monedas. Eso sí, en cada nivel tendrás un tiempo límite que podrás aumentar recogiendo las frutas moradas.

Hay dos niveles en los que recorrerás un río sobre una hoja: ojo con los remolinos.

En los niveles de surf, debes demostrar tus reflejos, pues el juego se vuelve muy rápido.

Cuando cabalgues sobre la cigüeña, presta atención a los planeos y a los saltos.

En el campamento salta sobre las lonas sin caerte.

La fuga de Terk y Tantor es una carrera sobre un elefante, destrozando todo lo que veas.





EL FINAL







Sólo hay una manera de ver el final real de la aventura y esa manera es conseguir un 100% en todos y cada uno de los niveles del juego. Para ello debes recoger todas las monedas, letras y bocetos.

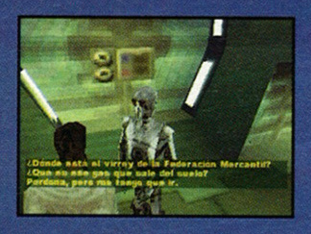
Nosotros los hemos conseguido, claro que el problema es que ahora, ir a ver la película en el cine ya no tiene tanta emoción...

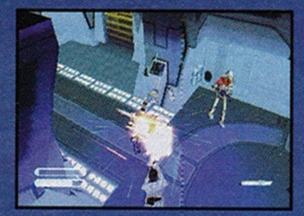
La Amenaza Fantasma

Contra el Lado Oscuro

Si has disfrutado con la película, no sabrás resistirte al encanto de esta aventura galáctica donde podrás asumir el papel de los principales protagonistas del film y revivir, paso a paso todas sus peripecias. Eso sí, habrás de ser hábil con el salto, y rápido con el sable láser. El porvenir de la galaxia está en tus manos y la única manera de evitar una guerra es resolver complejos puzzles, orientarse en intrincados mapeados y acabar con los androides de la Federación. No nos dirás que no te atreves...

NIVEL 1: NAVES DE BATALLA







Objetivo: Llegar al hangar.
Habla con el androide y pregúntale por el gas, después desenvaina el sable y sal de la habitación. Elimina a los androides y avanza por el ramal central del pasillo. En el ramal izquierdo hay un armario con un **detonador termal** y un **botiquín**, y en el derecho una **pistola** con 250 disparos.

Cuando llegues al lado de la **unidad R2**, gira a la derecha y elimina los dos androides de combate que verás. Entra en la habitación circular, acciona el interruptor, y métete por la puerta. Gira a la derecha en el pasillo, avanza hasta la puerta cerrada, métete en la habitación de la derecha y acciona el interruptor. Después, destruye al androide y pulsa el otro interruptor para abrir la puerta del pasillo.

Sigue a Qui-Gon hacia la sala de control, y cuando el virrey cierre las puertas, escapa de los destructores por el pasillo de la derecha. Métete por la abertura a la izquierda para llegar al hangar y ver como tu nave explota en pedazos.

Sigue por la plataforma hasta la zona con androides de mantenimiento. Elimínalos con la pistola para que no te electrocuten, y avanza hasta que encuentres el interruptor de la puerta cerrada. Acciónalo y ve hacia ella, disparando al androide que te encontrarás por el camino.

Presiona el interruptor que hay dentro de la habitación, y métete por la compuerta que da a los conductos de ventilación (los de los ventiladores). Date prisa, porque la puerta se mantiene abierta poco tiempo.

Una vez en el pasillo, gira a la derecha y avanza hasta una reja que se derrumbará cuando te pongas encima. Aparecerás en una intersección que da a dos puertas azules y a una roja, guardada por un montón de androides. Destrúyelos a todos y métete por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor, elimina a los androides y acciona el interruptor.

Habla con el **Neimoidiano** para obtener información sobre el generador, y cuando acabes, desenfunda tu pistola y métete en la habitación de detrás para destruirlo (si lo has hecho bien se apagarán las luces).

Vuelve a subir por el ascensor y dirígete hacia la puerta roja (ahora abierta). Acaba con los guardias que veas (menos con la nave espacial), y ve hacia las cajas de la derecha. Hay un **botiquín** encima de una.

En esa misma zona hay otra caja que si la apartas te permitirá acceder a una sala secreta con otro **botiquín** y un **detonador termal**.

Tras eso, sube al ascensor y avanza por la plataforma de la derecha hasta que encuentres a Qui-Gon. Cuando terminéis de hablar, continúa hasta el final. Verás un ascensor con los controles bloqueados.

Para acceder a ellos, gira hacia la derecha y luego a la izquierda y llegarás a un interruptor. Acciónalo y métete por el nuevo camino hasta que llegues a otro interruptor. Púlsalo, espera a que una plataforma se mueva a tu izquierda y camina por ella hasta el último interruptor. Acciónalo, métete en el ascensor y pulsa los controles.

Ve por la ruta de la derecha, y tras acabar con los androides de dos plataformas flotantes que se elevarán hacia ti, métete en la plataforma de tu izquierda, la del panel de control.





NIVEL 2: LOS PANTANOS DE NABOO

Objetivo: Encontrar a Qui-Gon.
Comienzas en una isleta del pantano. Gira a la izquierda y nada hacia un claro que hay entre dos árboles. Elimina a los androides que verás, recoge la **pistola**, salta al agua y nada hacia la izquierda hasta que encuentres un camino montaña arriba que te llevará a **Jar Jar Binks**.

Habla con él, y síguele cuando huya de las "maquinaks" (se va por el camino descendente de la izquierda), hasta que llegues a otra zona acuática.



Nada hacia cualquiera de los lados (cuidado, con el androide de la izquierda) hasta que llegues a un claro en el que verás a Jar Jar encima de una gran roca. Para llegar a donde se encuentra, acércate al cubo de madera que hay en el claro y empújalo hacia la roca. Fíjate en las marcas en la hierba para ver el lugar exacto en el que hay que ponerlo.

Salta, cruza dos rampas de madera, y vuelve a saltar para llegar al terreno elevado. Avanza hasta la mitad de la tercera rampa de madera, y gira hacia la izquierda. Verás a Jar Jar en el suelo, debajo de ti.





Salta hacia él, coge la **bola de energía gungan** del pilar, y síguele hasta a una zona con 7 androides.

Tras acabar con todos, vuelve a seguir a Jar Jar, (esquivando a la fauna para que no te ataque) hasta que llegues a un muro de piedra pequeño. Desde allí, tírate al agua y avanza por el camino por el que le viste desaparecer. Acabarás llegando a una zona con varias plataformas. Salta a la más alta y desciende por la colina hasta la intersección, en donde deberás tomar el ramal derecho. Te volverás a encontrar con Jar Jar, pero en esta ocasión verás que se encuentra encima de un risco aparentemente inalcanzable.

Para llegar a él, avanza por el camino del centro hasta que llegues un muro y gira a la izquierda. Estarás delante de un estanque con dos peces

gigantes que te atacarán si te metes en el agua. Como debes saltar por las isletas hasta llegar al otro extremo, más vale





que los elimines antes de saltar, por si te caes al agua...

Ya en el último saliente, realiza un salto doble con carrera hacia la plataforma de la derecha. Avanza por ella, y realiza otro salto doble con carrera hacia la plataforma en la que Jar Jar te está esperando.

Tras hablar con él volverá a huir, lo que te obligará a seguirle una vez más. Para ello, tienes que saltar un par de plataformas con dos saltos dobles con carrerilla. Eso sí, cuando lo hagas ten cuidado con el androide de la plataforma volante, ya que si te acierta en el aire caerás al suelo.

Ya en el otro lado, vuelve a seguir a Jar Jar hasta una zona con un foso profundo y un tronco de madera móvil. Empuja el tronco al fondo del foso, y utilízalo para poder saltar al otro lado. Desde allí, ejecuta un simple salto con carrerilla (o cógete a la enredadera) para llegar al otro extremo de la marisma. Cuando aterrices, avanza hasta que vuelvas a encontrarte con Jar Jar.

Un poco más adelante hay un pelotón de androides que os dispararán en cuanto os vean, centrándose sobre todo en nuestro simpático amigo. Si éste muere tendrás que volver a empezar el nivel, por lo que mejor será que guardes la partida y que lo protejas cueste los que cueste.

Para ejercer de guardaespaldas de Jar Jar te será muy útil el **cañón de repetición** pesado que hay a



la izquierda del claro, ya que te permitirá eliminar a los enemigos muy rápidamente. Procura no acercarte ni disparar a las cajas del fondo. En su interior hay androides destructores.

Cuando la batalla termine, vete por el camino de la derecha para encontrar a Qui-Gon y a Jar Jar, y terminar así el nivel.

NIVEL 3: OTOH GUNGA





Objetivo: Rescatar a Jar Jar Binks.

Ve con Qui-Gon y con Jar Jar a la cámara del Jefe Nass. Tras la audiencia, habla con tu maestro y sal a buscar a Jar Jar. Una vez fuera de la salas, gira a la derecha y métete en la burbuja de transporte que hay pasado el acuario. Actívala pulsando el botón.

Sal de la burbuja, y aparta los guardias que bloquean el camino. Para no dañarlos (tal y como te pidió Qui-Gon) utiliza la Fuerza o bolas de energía gungan. Una vez superado el bloqueo, baja por el pasillo hasta otra burbuja con un guardia. Neutralízalo del mismo modo, y avanza por el pasillo que lleva a una tercera burbuja (con una alfombra negra con un círculo amarillo). Oirás a Jar Jar pedirte ayuda. Como no puedes llegar a donde está, habla con el guardia y convéncele para que te dé un pase.

Con él en tu poder, avanza por el pasillo abierto hasta la sala con tres círculos blancos en el suelo. Dichos círculos son unos pilares, dos de los cuales se alzarán en cuando entres en la habitación. Tu objetivo es llegar a la puerta del otro extremo saltando sobre los pilares. Si fallas y te caes al fondo no te preocupes, ya que si subes al tercer pilar, éste hará de ascensor y te subirá al balcón por el que entraste.

Ya en el otro lado, neutraliza a los guardias, métete en la burbuja y acciona el interruptor. Después, atraviesa el pasillo y prepárate para enfrentarte a un difícil obstáculo: saltar sobre unos pilares que se hunden al pisarlos para llegar al balcón del otro lado. La mejor manera de superar este obstáculo es, nada más aterrizar en el primer pilar, efectuar un salto (mejor si es doble) hacia el segundo, y luego otro sobre el balcón. Olvídate de la **pistola** sobre el pilar de la derecha, ya que te será muy difícil hacerte con ella.

De cualquier modo, una vez en el otro lado continúa todo recto hasta llegar al final, y métete en la burbuja de transporte.

Ya abajo, sal y avanza por el camino de la izquierda hasta que llegues a un puzzle cronometrado. En él tendrás que accionar el botón de la derecha y subir corriendo por la rampa circular para pasar por la puerta antes de que se cierre.

Una vez pasada la puerta, llegarás a una burbuja con un guardia gungan y un pasillo cerrado. Habla con el guardia y utiliza un truco mental Jedi para convencerle de que debes ser alguien muy importante para tener un pase. De esta manera te abrirá la puerta.

Ve a la siguiente burbuja y te encontrarás con una puerta cerrada con un extraño símbolo rojo a su derecha. Vete por la rampa de la izquierda, y entra en la habitación con un campo de fuerza en el suelo. Utiliza el bloque que hay suelto para auparte al interruptor y poder accionarlo. Cuando termines aparecerá otro interruptor al que tampoco podrás llegar, por lo que tendrás que repetir el proceso. Cuando hayas accionado todos desaparecerá el campo del suelo, momento que deberás aprovechar para saltar dentro y accionar el interruptor que hay allí.

Vuelve a la habitación anterior para meterte por el pasillo que estaba cerrado. Acabarás llegando a una habitación con otro puzzle. Para resolverlo, salta dentro de la habitación y mueve la caja al lado del pilar con el botón. Púlsalo, salta rápidamente a la parte superior del pilar, y desde allí efectúa rápidamente un salto doble con carrerilla para meterte, antes de





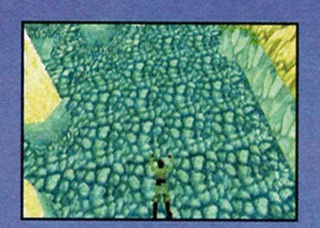
que se cierre, por la puerta que has abierto.

Habla con el gungan para que te accione la burbuja de transportes que te llevará a la zona prisión. Una vez allí, habla con el carcelero y utiliza tus poderes Jedi para convencerle de que suelte a Jar Jar. Cuando lo haga, sigue a este último hasta que os reunáis con Qui-Gon para terminar el nivel.





NIVEL 4: LOS JARDINES DE THEED





Objetivo: Alcanzar las puertas del palacio.
Salta sobre los restos del puente, gira a la derecha y arrójate al agua. Eso sí, hazlo lejos de la cascada de la izquierda para evitar que te arrastre la corriente.





Ya en el agua, nada hasta los escalones del muro de la derecha y sube por ellos hasta el estanque. Métete en el agua y nada hacia el saliente, a la izquierda del muro con tres cascadas. Sube por las escaleras, y salta de plataforma en plataforma hasta la última. Verás una palanca en el muro de enfrente. Acciónala con La Fuerza o con un tiro de pistola para desplegar un puente hacia donde estás.

Crúzalo, elimina a los androides que te esperan tras doblar la esquina, y acciona la palanca que hay en el muro de enfrente para desactivar el campo de fuerza.

Atraviesa la presa, elimina al androide y avanza hasta que te encuentres con unos soldados Theed. Ayúdalos a acabar con los androides que les atacan, y habla con su capitán para hacerte con una **pistola de repetición**. Tras eso, sigue avanzando hasta los jardines. Cuando llegues a ellos, ve por el camino de la izquierda para poder esquivar al tanque que patrulla la zona.

Los jardines están plagados de enemigos, así que lo mejor será que no te pares mucho en ningún sitio, o te freirán a tiros. Asegúrate, eso sí, de ayudar a los dos soldados que resisten en la zona inferior derecha del jardín. Uno de ellos tiene el **código de la puerta** de los jardines privados.

Avanza hasta que llegues a dicha puerta, en donde encontrarás un soldado delante de los controles. Habla con él para enseñarle el código, y una vez haya abierto la puerta dirígete hacia la sala central.

Activa el botón rojo que verás allí, y métete por la puerta que acabarás de abrir.

Avanza por el único camino disponible hasta que llegues a un estanque con un pez y unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y aprieta el botón para elevar el nivel de agua del estanque y poder así nadar al otro lado. Fíjate por el camino en un botón sumergido que verás.

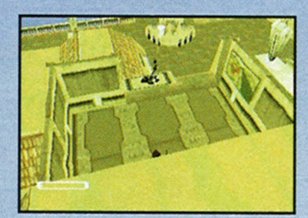
Sube por las escaleras, y acciona otro botón que encontrarás allí para, a continuación, volver a descender y accionar el que anteriormente viste sumergido.

Métete por el puente que acabas de desplegar, gira a la derecha y salta a la isleta que hay en el estanque. Desde allí, dispara o utiliza la Fuerza para accionar la palanca de la otra isleta. Al hacerlo pondrás en funcionamiento otro puente, por el que, obviamente, deberás meterte. Elimina la mina que verás en el suelo, y graba la partida antes de acercarte a las puertas del palacio.

Éstas se encuentran en la plaza, a la vuelta de la esquina, pero lamentablemente están guardadas por un tanque. Para abrirlas, debes accionar dos palancas: la de la habitación de la derecha, y la de la ventana de la izquierda. Para hacerlo necesitarás saltar o subirte a los bloques de cemento.

Una vez lo hayas hecho, corre hacia las puertas para dar por concluido el nivel.





NIVEL 5: HUIDA DE THEED





Objetivo: Proteger a la Reina, alcanzar el hangar.
Es importante que tengas muy en cuenta que si Amidala muere tendrás que reiniciar el nivel entero, por lo que lo mejor será que no te alejes demasiado de ella en tus exploraciones.

Sigue a la reina por las escaleras, y tras atravesar varias habitaciones, llegarás a un jardín con una estatua. Tras esa estatua hay un camino secreto, así que habla con Amidala para que te lo diga.

Empuja la estatua y avanza por el camino llegar a una puerta cerrada. Para poder traspasarla, gira a la izquierda, acaba con el androide que aparecerá, y pega un salto doble para alcanzar la plataforma en la que estaba. Una vez allí, métete por la ventana y ábrele la puerta a la reina.

Adelántate y sal para despejar el terreno (volviendo de vez en cuando para ver como está Amidala, por supuesto). Desciende por las escaleras, elimina a los androides que te encontrarás y tira por el ramal de la izquierda. Métete en la casa, habla con el niño y dile que ahora puede volver con su madre (la casa enfrente de donde dejaste a la reina). Síguelo y habla con su madre, que agradecida te dará un **botiquín**.

Habla con la reina y avanza con ella por el camino de la derecha, pero manteniéndote siempre en el lado izquierdo. Acabaréis llegando a un patio patrullado por un tanque y con una puerta de seguridad cerrada a la derecha. La reina se quedará en una zona relativamente segura, y te dirá que esperará a que encuentres la manera de atravesar el patio.

Para ello, sube por las escaleras de la izquierda, elimina a los androides que te salgan al paso, y párate junto al soldado herido.

Para ayudarle, salta del puente (por el sitio por el que falta la barandilla), avanza por el camino, gira a la izquierda y sube por las escaleras. Llegarás a una habitación con un **escudo**, una **bomba de fusión** y un **vaso de agua**. Coge la bomba y el agua, abre la puerta y dale el agua al soldado. Tras eso, vuelve a entrar, coge el escudo y salta al patio para acabar con el tanque. Una vez destruido, pulsa el interruptor de la pared para abrir la puerta. Vete a por la reina, y pídele que te siga a la nueva zona.

Ya en su interior, elimina a los tres androides que avanzan hacia vosotros por el suelo, y a los dos francotiradores que disparan desde la ventana de la derecha. No ataques a los androides que están al lado del arco que da a las escaleras, ya que si los eliminas aparecerán montones de destructores.

Habla con la reina, subid por las escaleras de la derecha (dile que te siga), cruzad el puente y entrad en la habitación a la izquierda. En su interior hay un **lanzamisiles** de protones y un **botiquín** de recuperación de salud completa.









Baja por las escaleras, espera a que aparezca un destructor rodando, y acaba con él con un par de misiles. Después avanza un poco hacia el sitio por donde apareció y espera a que llegue otro para repetir la jugada. Cuando acabes con él, vuelve a por la reina y síguela hacia unas puertas de seguridad cerradas. Nada más llegar, baja por las escaleras de la derecha y acaba con dos androides que verás.

Para abrir las puertas debes retroceder hasta las escaleras que se encuentran un poco antes del foso en el que eliminaste a los dos androides. Sube por ellas, entra en la casa de la izquierda, y habla con su propietaria. Si eres amable te indicará como abrir las puertas. Si lo necesitas, hay un **botiquín** en su dormitorio.

Sal de la casa por la ventana, y cuélgate por la cuerda que verás para llegar al otro edificio. Salta y métete en su interior por la puerta de cristal. Encuentra el botón rojo que abre las puertas de seguridad, y sal por la salida inferior.

Recoge a la reina (si no se ha ido ya sola), y habla con ella para decirla que irás por delante, explorando un poco el terreno. Te encontrarás con dos o tres androides de batalla cerca de algunas minas terráqueas. Acaba con ellos y avanza hasta un puente elevado. Salta por encima de él y métete en el bote que verás cerca. Desde él, entra en la habitación, hazte con la **pistola láser** y sube por las escaleras para llegar al balcón. Ya allí, dispara o utiliza la Fuerza sobre la palanca para bajar el puente y que la reina pueda así cruzarlo.

Vuelve con ella y pídele que te siga. Será mejor que vueles las minas para evitar que la reina las pise.

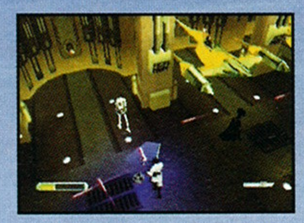
Nada más cruzar el puente, la reina se adelantará hasta una zona con una fuente. Cuando te acerques exclamará "Estamos atrapados", momento en el que verás un trío de androides al lado de un cañón. Ignóralos de momento y ocúpate de los que te llegarán por la espalda de un momento a otro.

Después, ocúpate de los androides del cañón. En cuanto lo hagas aparecerá un destructor rodando, así que utiliza el cañón para volarlo en pedazos. Cuando termines, vuelve a por la reina, vigilando por si aparecen más destructores. Cuando Amidala empiece a correr de nuevo, síguela hasta una zona con dos puertas, en las que se parará hasta que asegures la zona.

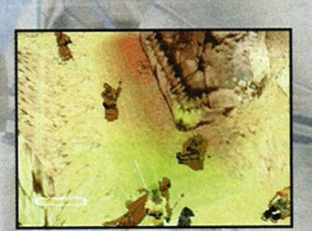


Métete en una de las puertas y habla con el hombre que verás allí para que te abra la otra puerta. Pasa dentro, recoge los objetos, despeja el camino que lleva al hangar y vuelve a por la reina.

Ya en la puerta del hangar, tienes que hacer que la reina te espere un momento, pasar al interior y acabar con todos los androides. Después basta con que salgas a recogerla y reunirte con Qui-Gon y los demás para completar el nivel.



NIVEL 6: MOS ESPA





Objetivo: Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer.

Sal de la nave y dirígete a la ciudad, encargándote por el camino de una banda de Moradores de las Arenas. Tras eso, entra en Mos Espa y habla con la vendedora de vegetales hidropónicos (se encuentra a tu izquierda). Pregúntala por el T-14 para que te hable de Watto y de Anakin.

Cuando termines, continúa por la calle hasta que te encuentres con un vendedor que presume de "reventar" los precios. Utiliza un truco mental jedi para que te indique donde está la tienda de Watto, y dirígete hacia ella. No obstante, cuando llegues cerca de una fuente y **Padme** te llame, párate a hablar con ella.

Tras la charla, métete en el barrio de los esclavos y habla con los niños para que te indiquen donde está la casa de **Anakin**. Dirígete hacia ella y habla con su madre. Tras prometerla que le liberarás de la esclavitud, te lo presentará.

Cuando terminéis la charla, síguelo por el basurero. Tendrás que hacerlo por una ruta alternativa, ya que muchos de los sitios por los que pasa Anakin son demasiado estrechos para ti.

Ya en la tienda de **Watto** (la criatura voladora), trata de convencerle de que te dé el T-14. No lo conseguirás, pero podrás obtener una **herramienta** a cambio de la bomba de fusión de Naboo. Dependiendo del diálogo que escojas te dará una herramienta u otra, pero no te preocupes por ello. Al final de este nivel incluimos un cuadro con la gente con la que tienes que hablar para encontrar y cambiar partes de podracer.

Tras hacerte con la herramienta, sigue hablando con él hasta que te prometa que apostaría contra ti 50 monedas en las carreras.

Ya fuera de la tienda, habla con Anakin para preguntarle qué necesita para reparar su podracer. Una vez te lo haya dicho, habla con Padme y con las **Twi'lek** (las chicas azules). La primera te encargará que busques a **Jar Jar**, y las segundas se ofrecerán a ponerte en contacto con **Jabba** para que te deje las 50 monedas.

Jar Jar se encuentra en los baños que hay enfrente de la fuente en la que encontraste a Padme por primera vez.

Vuelve a la zona de los esclavos, y habla con el que se está quejando en medio de la calle de que le han quitado la casa. Entra dentro, elimina a los dos ladrones, y salta por el patio trasero para acabar con los otros dos que amenazan al mercader.

Tras eso, sal por la puerta principal y habla con la alienígena que está sentada. Te dirá que un tal **Capitán Neg** ha secuestrado a su hijo y te pedirá que lo liberes.

No intentes pasar por la puerta, ya que la única manera de pasar a su casa es a través de la cuerda que la une con la de enfrente. No obstante, para acceder a dicha cuerda, antes tendrás que subir a la terraza de un edificio de la calle naranja. En él verás otra cuerda que lleva al apartamento de Sebulba, y desde él que podrás acceder a la cuerda que necesitas.

Antes de entrar, elimina al guardia que saldrá de la casa del capitán Neg, porque si te acierta caerás a la calle y tendrás que repetir todo el proceso.





Ya en el piso del capitán Neg, acaba con el androide y con el ama de llaves, y dirígete hacia las jaula. En una está el niño y en otra hay un monstruo que se liberará en cuanto te acerques. La mejor manera para acabar con él sin que te quite mucha vida es ir a la zona del pasillo estrecho. Allí le será muy difícil acertarte, mientras que tú podrás darle a base de bien con tu sable. Cuando acabes con él, libera al niño y llévalo de vuelta con su madre. Tras eso, sólo tendrás que hacer los cambios para terminar el nivel.



GUÍA COMERCIAL DE MOS ESPA (O CON QUIÉN TENGO QUE HABLAR PARA CONSEGUIR LAS PARTES)

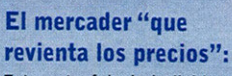
Los edificios de Mos Espa son muy parecidos, por lo que es muy fácil perderse. Para evitarlo, te incluimos una lista con la gente con la que tienes que hablar para cambiar piezas, y dónde se encuentran. Como los nombres de las calles están en alienígena, hemos optado por renombrarlas con los nombres de los colores en los que están escritos sus carteles. Así, la calle con los caracteres de su placa en negro es la calle negra. Simple y fácil de recordar.

Watto: Este abejorro gigante es muy fácil de encontrar. Su tienda se encuentra al final de la calle naranja.

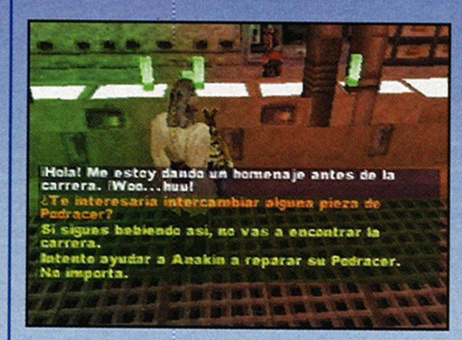
Teemto: Puedes encontrar a Teemto en el bar (cantina) de la calle negra. Es el pequeño alienígena que está totalmente bebido.

Mawhonic: Mawhonic tiene una tienda de reparación de podracers en la calle azul. Encuentra una unidad R2 trabajando en un podracer y habrás encontrado la tienda. Podrás localizar a Mawhonic en la parte de atrás de su tienda.

Barbo: Barbo es un tipo que casi siempre está hablando con el guardia de las escaleras, en la calle naranja. Su tienda se encuentra justo al lado de donde Padme, Anakin y Jar Jar están esperando a que reúnas las piezas del podracer. Para hablar con él tendrás que pillarlo en su tienda.



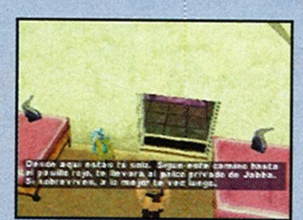
El mercader "que revienta los precios": Este estrafalario individuo tiene su tienda en una esquina de la calle azul.





NIVEL 7: ARENA DE MOS ESPA





Objetivo: Encontrar a Jabba, encontrar a Watto y encontrar las pieza robada a Anakin.

Busca y habla con la **chica azul** del nivel anterior, y usa un truco Jedi para que te lleve con Jabba. Acabarás llegando a una especie de foso, donde tendrás que enfrentarte con el campeón de **Jabba** para ganar el dinero que necesitas. La mejor manera para eliminarlo consiste en atacarlo justo delante de la puerta por la que sale. Si lo golpeas rápido con el sable y no le dejas salir, no tardarás mucho en acabar con él.

Cuando lo elimines, recoge el dinero y sal del foso. Aparecerás en un bar lleno de aficionados. Habla con **Teemto**, y utiliza un truco mental jedi para que te lleve a otro sirviente de Watto que está tomando una copa con un amigo. Tras invitar a una copa ambos, pídeles que te lleven a Watto.

Pese a lo que te digan, cuando el humano salga corriendo ve tras él hasta que te lleve a **Watto**. Habla con este último para hacer la apuesta, y cuando termines reúnete con **Anakin** en la pista.

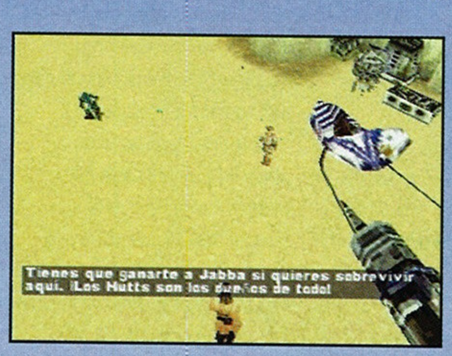
Cuando llegues junto a él te dirá que la criatura azul le ha robado su inyector de fuel. Si no lo hace, simplemente corre detrás de dicha criatura.

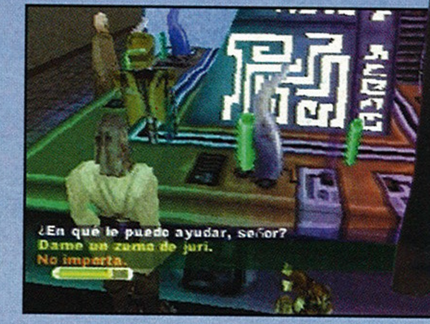
En su huida, este ladronzuelo te llevará cerca de una trinchera con moradores de las arenas. Tras acabar con ellos, métete dentro de la trinchera y recoge el **botiquín** y las **granadas cegadoras**. Ya con ellas en tu poder, vuelve a seguir a la criatura azul. Esta vez te llevará a un edificio con una cúpula como techo. Para llegar a él hay que subir por las escaleras a la izquierda del podracer de Anakin.

Una vez dentro del edificio ignora a la criatura (ya no tiene lo que buscas), y limítate a mover el bloque extraíble que hay en el muro posterior.

Tras él se encuentra una sala llena de ametralladoras láser, y en el centro un **mercenario** (el jefe final) custodiando la pieza robada. Para librarte de él sin muchas complicaciones, lo mejor que puedes hacer es quedarte en el quicio de la puerta y dispararle en cuanto lo veas. Si ves que la cosa se complica, alterna los tiros de láser con alguna que otra granada cegadora.

Una vez hayas acabado con él, sólo te quedará recoger la pieza del pod y llevársela a Anakin para terminar el nivel.







NIVEL 8: ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Objetivo: Distraer a Darth Maul.
En este nivel no puedes matar a Darth Maul, así que no pierdas el tiempo intentándolo. Tu objetivo debe ser distraerle mientras la tripulación lleva el generador de hipervelocidad a la nave. Ten cuidado, ya que si el Sith mata a cualquiera o destruye el generador tendrás que empezar de nuevo.





Sal de la ciudad caminando hacia la derecha. Allí te encontrarás con unos **androides sonda** que debes destruir, ya que si no lo haces se unirán luego Darth Maul para eliminarte. Si te cuesta acertarles con el sable, utiliza el empujón de la Fuerza para dejarlos atontados y poder golpearlos sin problemas.

Cuando acabes con todos, dirígete hacia el paso de la montaña, **Darth Maul** creará un desprendimiento de rocas para bloquearte el paso, y tras eso saltará para enfrentarse contigo. Antes de ponerte a combatir, desenvaina tu sable y destruye todos los peñascos que veas cerca de ti. Si no lo haces, Darth Maul podrá utilizar la Fuerza para arrojártelos.

Una vez despejado el terreno, podrás centrarte de lleno en el combate con este peligroso enemigo. No trates de cubrirte, ya que el Sith es mucho más rápido que tú. En su lugar, ataca con muchos golpes rápidos y concéntrate únicamente en reducir su barra hasta la mitad. Cuando lo hagas, Darth Maul escapará de ti. Aprovecha ese momento para coger el **botiquín** que hay en el deslizador de la esquina y para guardar la partida.

Ya recuperado (más o menos)





acércate a una pequeña plataforma que hay cerca del derrumbamiento. Salta sobre ella y empuja la roca para poder pasar por la abertura que oculta. Cuando cruces al otro lado, prepárate para volver a enfrentarte al Sith. Como tu objetivo es entretenerle, no matarle, lo mejor que puedes hacer es atacarle con la pistola en vez de con el sable.

Ve directo hacia Darth Maul, y cuando vaya a golpearte esquívale y colócate entre él y tus compañeros. Tras eso, dispárale como un poseso ya que, aunque Darth Maul parará todos los disparos, mientras lo haga NO AVANZARÁ.

Si ves que en lugar de parar los disparos pega un salto para colocarse a tu lado, utiliza la Fuerza para empujarle y volver a dejarle donde estaba.

Emplea esta técnica hasta que tus compañeros consigan entrar en la nave, la arreglen y te recojan. Tras eso, habrás terminado el nivel.

NIVEL 9: CORUSCANT

Objetivo: Encontrar la Cámara del Senado. Proteger y rescatar a la Reina.
Comienzas el nivel en una plataforma flotante. Coge el **láser R-65** que hay al lado de la nave, y la **pistola láser** automática de la esquina.

Cuando camines hacia el taxi, un cañón volador lo destruirá. Elimínalo rápidamente (junto al resto de los enemigos que aparecerán), y corre hacia el androide de la plataforma deslizante. Habla con él para que os lleve a la **oficina de turismo**.



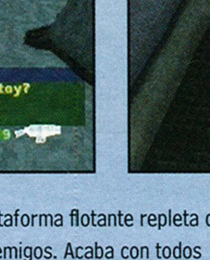


Ya dentro, habla con el androide de recepción y con el turista de la esquina. Continúa hacia la puerta negra hasta que llegues al androide que vende billetes para la visita guiada a Coruscant. Como no tienes dinero para pagarlos, retrocede y métete por la puerta que da al exterior. Aparecerás en una plataforma con dos individuos: uno dispuesto a comprar tus electrobinoculares y otro a venderte dos **billetes** algo más baratos.

Tras hacerte con ellos, vuelve hacia la puerta negra. Tras atravesarla saldrás a una plataforma descubierta, en la que otro cañón volador acabará con la nave guía y luego procederá atacarte.

Una vez hayas acabado con él, salta al almacén de la derecha (el que está lleno de cajas), y mueve la que se encuentra cerca de la esquina superior derecha. Colócala justo debajo del tramo de barandilla roto, y







utilízala para auparte a la sala de control.

Acciona la palanca que verás y vuelve a salir al almacén. Descubrirás que, primero, el campo de fuerza que rodeaba la otra caja móvil ha desaparecido. Segundo, la reina ha sido raptada. Arrastra esta otra caja al ascensor y vuelve a la sala de control para subir el ascensor y volver a conectar el campo de fuerza.

Sube a la pasarela, coloca la caja al lado del interruptor y acciónalo. Después, súbete a la caja y pega un salto sobre la plataforma que aparecerá de un momento a otro.

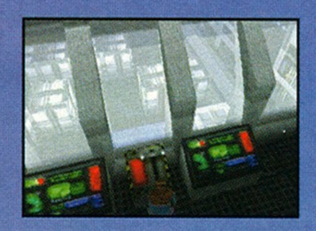
Ésta te llevará a una plataforma flotante repleta de enemigos. Acaba con todos antes de dirigirte a las puertas. Como no se abrirán, dispara a las ventanas y pega un salto al saliente que hay bajo ellas.

Te espera un tramo en el que tendrás que alternar saltos entre salientes con recorridos por conductos oscuros. Para no complicarte mucho la vida, lo mejor será que después de cada salto salves la partida.

Acabarás llegando a un almacén con dos cajas que puedes mover. Una está en el suelo y tapa la entrada a una zona con un **botiquín**, mientras que la otra se encuentra encima de una tercera caja. En su interior hay un **láser R-65**. Cógelo, y sal por la puerta a la zona mercante. Ya en ella, métete por el único ascensor que funciona (el que está abierto) y baja hasta el nivel inferior. Aparecerás en una zona con varias puertas y un montón de objetos y enemigos.

Tras recoger los primeros y eliminar a los segundos, móntate en el otro ascensor para llegar al nivel restringido. En él, ve por el pasillo oscuro hasta una habitación en la que encontrarás a un hombre.

Habla con él para aprender la **contraseña** que te permitirá (más adelante) salir de los bajos fondos de la ciudad.





Tras eso, dirígete a la puerta metálica y entra en la zona de los forajidos.

En esta zona, lo único que debes hacer es atravesar varias habitaciones muy similares, accionando unos interruptores que veas para bajar los muros móviles hasta llegar a la celda en la que tienen cautiva a la reina. El **pase** para acceder a la celda se encuentra en el interior de una caja, en una habitación cercana.

En la celda, acaba con el guardia, recoge la **llave** que soltará, y corre con Amidala hacia el ascensor. Utiliza la llave para activarlo, y subid hacia el nivel superior.

Avanza por el pasillo, hasta una habitación con un puente levadizo. Para accionarlo, lo único que debes hacer es pulsar los interruptores según vayan apareciendo.

Una vez franqueado este obstáculo, continúa avanzando hasta una puerta que te pedirá el código que te dieron antes. Introdúcelo y pasa.

Dentro encontrarás al jefe final del nivel, un **mercenario** de Coruscant al que no te costará derrotar si te pegas a él y comienzas a dispararle con la pistola automática.

Cuando hayas acabado con él, atraviesa la puerta, coge el ascensor y métete en la plataforma flotante para terminar el nivel.





NIVEL 10: ASALTO A THEED





Objetivos:
Reina: Introducirse en el palacio y proteger a Panaka.
Obi-Wan: Seguir y enfrentarse a Darth Maul.

Empiezas como Obi-Wan, pero por poco tiempo, ya que en cuanto entres en el hangar pasarás a controlar a la reina Amidala. Nada más cambia de personaje, ábrete paso a tiros hasta que llegues al ramal cerca del cuarto del científico. Habla con él para que te abra la entrada al arsenal.

Después, sal y atraviesa corriendo la zona de la fuente para que el destructor que la vigila no te siga. Acabarás llegando a un puente. Crúzalo, acaba con el androide del **cañón láser**, y cógelo para despejar de enemigos la calle que se encuentra ante ti.

Cuando acabes con todos los enemigos, avanza con cuidado hasta las puertas (eliminando a cualquier rezagado que hayas podido dejar) y prepárate para volver a a ser Obi-Wan.

De nuevo en el hangar, Qui-Gon y tú os encontraréis luchando contra **Darth Maul**. Como los golpes de tu maestro no dañan a vuestro rival, te corresponde a ti la tarea de herirlo. Antes de comenzar el combate destruye las cajas que hay esparcidas por el suelo para impedir que te las lance utilizando la Fuerza.

Ataca a Darth Maul con tu sable y no pares hasta que le dejes la barra de energía a la mitad. En ese momento huirá por una puerta lateral, y tú debes aprovechar para seguirle. Si te encuentras mal de vida, en el suelo del hangar hay un par de **botiquines**.

Tras eso volverás a ser la reina. Habla con Panaka y dile que se adelante mientras le cubres. Baja por las escaleras corriendo e ignora al androide destructor (sino te paras no te molestará). Panaka acabará deteniéndose tras un muro de flores buscando algo de protección. Ignora a los androides bajo el arco (a no ser que quieras que aparezcan un montón de destructores) y sube por las escaleras de la derecha, asegurándote que Panaka te sigue.

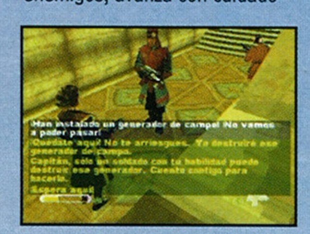
Vete por el puente y baja por las escaleras. Acabarás llegando a unas compuertas de seguridad cerradas. A su derecha verás una **unidad R2** y un soldado herido. Habla con ambos para abrir las puertas del generador de energía, y destrúyelo para abrir las compuertas. Atraviésalas y avanza hasta que llegues a una zona llena de soldados heridos. Cerca de ellos hay un campo de fuerza rosa que debes eliminar. La mejor manera de conseguirlo es ordenarle a Panaka que lo destruya.

Una vez eliminado el campo, sigue avanzando, gira a la derecha y dispara a las unidades R2 que se abalanzan sobre ti. Están reprogramadas para explotar a tu lado.

Cuando hayas acabado con todos, sigue hasta que llegues al jardín de la estatua (por el que escapaste con Obi -Wan en el quinto nivel). Una vez allí, reúnete con Panaka en la terraza para terminar esta fase con la reina.

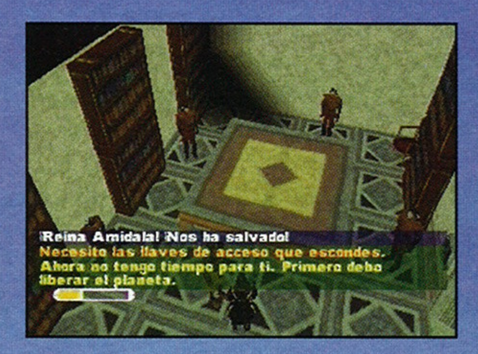
De nuevo con Obi-Wan, tienes que pelear con Darth Maul hasta que huya por la pasarela. Síguelo, aunque llegará un momento en el que la plataforma cederá bajo tus pies y caerás al vacío. Cuando eso ocurra, métete por el camino de la izquierda para terminar el nivel.







NIVEL 11: LA BATALLA FINAL





Objetivos:
Reina: encontrar la sala del trono.
Obi-Wan: derrotar a Darth Maul.

Ve a la izquierda, pasando la habitación abierta, y da vueltas alrededor del androide rojo hasta que abra un panel, tras el que hay una **pistola láser**.

Cógela y vete hacia el otro lado del pasillo hasta toparte con una puerta de seguridad que pide un pase blanco. Habla con el soldado enfrente de las tres puertas, y abre las que tiene a los lados. No abras la que hay detrás, ya que da a una sala repleta de destructores.

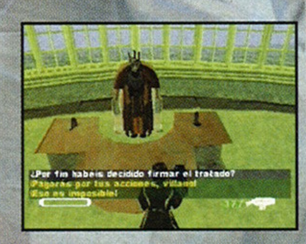
Elimina a los androides de las otras habitaciones y arrastra el cubo de la habitación de la derecha a la del interruptor (la de la izquierda). Acciónalo y entra en la sala oculta para hacerte con el **pase blanco**. Con él en tu poder, abre la puerta blanca y prepárate para cambiar a Obi-Wan.

Atraviesa la puerta y llegarás a una zona llena de plataformas circulares. Tu objetivo es llegar a la puerta que hay en el muro de la izquierda. Avanza en esa dirección por los pasillos que unen las plataformas y, cuando veas que no puedes seguir, pega un salto doble hacia la más cercana (derecha). Elimina a los androides que te encuentres por el camino para que no te disparen cuando saltes.

Ya en el muro de la izquierda, entra por la puerta y elimina a los dos androides. Abre la puerta de detrás, avanza por la pasarela, elimina a los androides a ambos lados y activa los dos interruptores.

Retrocede, activa con la Fuerza el interruptor de la otra pasarela, y vuelve al principio de ésta para saltar sobre el saliente que acabas de acercar. Ya en la otra pasarela, atraviesa la puerta de la derecha y acaba con los androides.

De nuevo con la reina, dirígete hacia la puerta de enfrente. Llegarás a una sala de control con dos androides y un **lanzamisiles** de protones. Elimina a los primeros, hazte con el segundo, y utilízalo para despejar el pasillo de androides. Céntrate sólo en los cañones, y deja a Panaka que se encargue del resto.





Cuando lleguéis al final del pasillo, abre una de las últimas habitaciones por la izquierda. En ella hay un androide destructor guardando el **pase azul**. Deja que Panaka acabe con el destructor, recoge el pase y retrocede por el pasillo hasta que veas el lector azul.

Acciónalo y vuelve por el pasillo hasta las puertas azules para abrirlas. Tras eso, dispara a todos los androides que se te pongan en medio, y métete por la única puerta por la que podrás pasar.

Llegarás a un pasillo de dos pisos con columnas, encima de una de las cuales se encuentra el **pase rojo**. Para cogerlo tienes que saltar hacia él desde la barandilla del piso superior. Cuando lo tengas, acciona el dispositivo de seguridad rojo y métete por la puerta que acabas de abrir. En cuanto lo hagas volverás a cambiar a Obi-Wan.

Ahora tienes que volver a llegar al otro lado de la habitación de las plataformas circulares, teniendo que repetir el mismo procedimiento de antes. La única diferencia que se te presentará es que ahora tendrás que saltar sobre unas plataformas móviles, lo que te obligará a atinar más la puntería. Lo mejor será que grabes antes de cada salto.

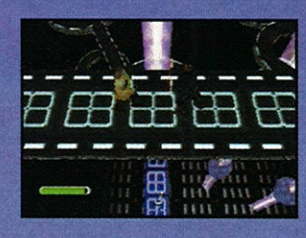
De cualquier modo, acabarás llegando a una habitación con una caja oculta tras una reja, que se encuentra cerca de un panel de control. Acciona el panel para llamar al ascensor, súbete a él y salta al saliente de la derecha. Ya allí, acciona el interruptor de la pared y vuelve a saltar al ascensor. Verás que la reja se ha quitado, así que aprovecha para recoger la caja de antes (date prisa, porque tienes un tiempo límite).

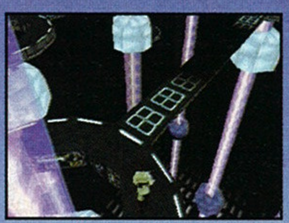
Empújala al ascensor, y baja al piso de abajo. Ya allí, llévala a la habitación de la izquierda (la de los campos de fuerza) y utilízala para subir a la sala de control de los campos de fuerza. Allí verás unos interruptores con forma de reloj que debes activar para pasar los campos de fuerza. El orden es el siguiente de izquierda a derecha: 3:30, 9:00, 3:15 (en el muro de tres controles) y 9:30, 12:00, 9:30, 3:00, 9:15 (en el muro de cinco). Una vez accionados, métete por el camino que has abierto hasta llegar al ascensor, en donde volverás a cambiar.

De nuevo Amidala, atraviesa rápidamente la sala, y sube por las escaleras hasta la habitación de la izquierda y sal a la ventana. Camina por el saliente hasta que llegues a otra habitación. Elimina a los androides, abre la puerta de la derecha, dispara a los androides y métete a hablar con el **Virrey**.

En cuanto lo hagas, se abrirá la puerta del fondo y te atacarán unos cuantos androides. Acaba con ellos y habla con el virrey para cambiar de personaje.





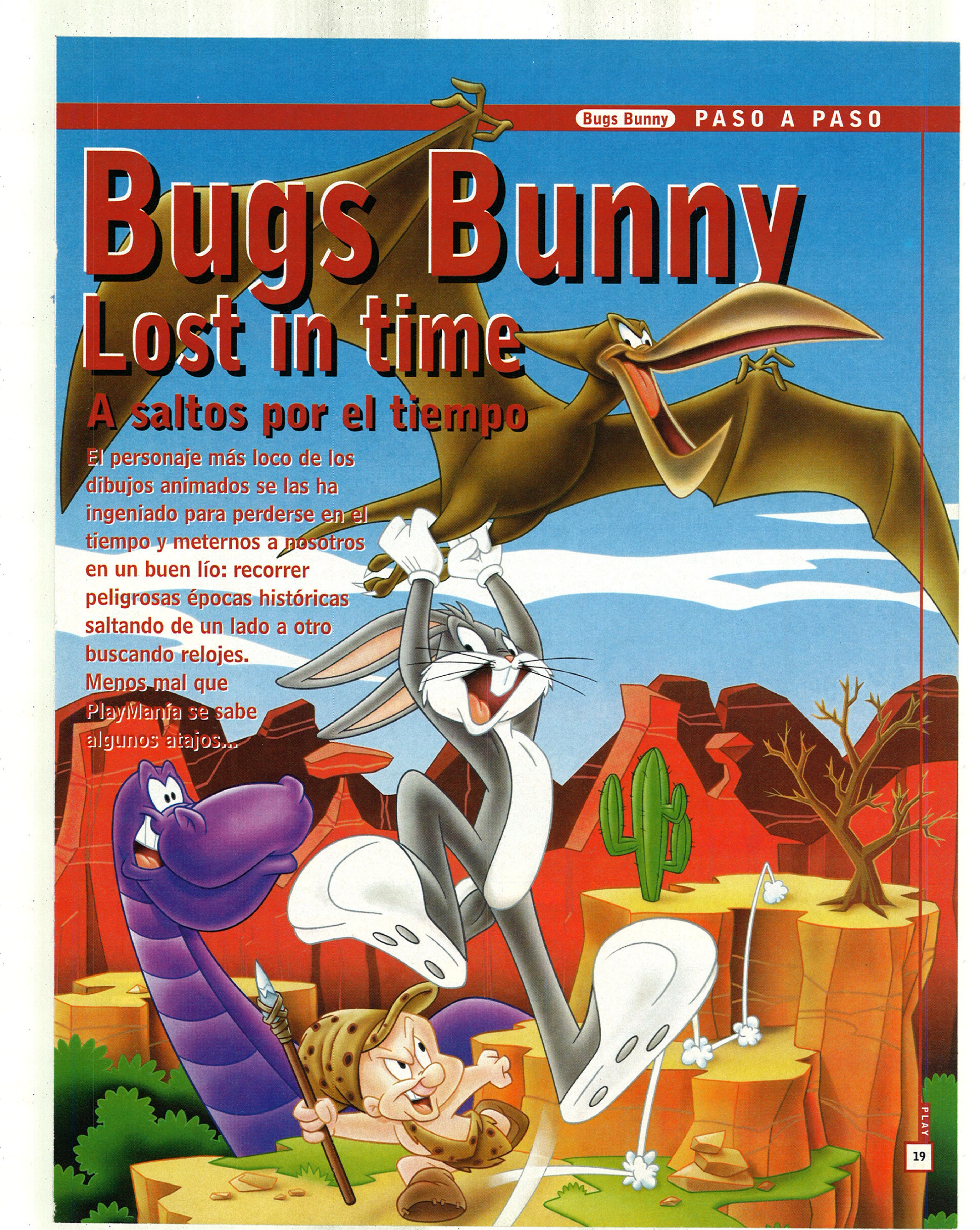


Dirígete con Obi-Wan hacia la derecha. Tienes que llegar a la pasarela en la que viste pelear a Qui-Gon y a Darth Maul, y para ello tienes que que franquear un par de plataformas móviles. Ya en la pasarela, métete por la puerta y prepárate para enfrentarte al guerrero sith.

La mejor estrategia es utilizar el empujón de la Fuerza para tirarle al agujero, pero si esta técnica se te resiste, o prefieres la emoción de un buen combate cuerpo a cuerpo, saca el sable y ataca. Eso sí, recuerda que el Sith es más rápido, por lo que no conviene quedarse trabado. Para ello, lo mejor que puedes hacer es atacar un par de veces y retroceder. Tardarás, pero es un método bastante efectivo.

De cualquier modo, si necesitas vida hay varios **botiquines** ocultos en los paneles del segundo piso (cerca de las luces). Una vez hayas acabado con Darth Maul, sólo te restará hablar con Qui-Gon para terminar el juego. ¡Felicidades!





Bugs Bunny Lost in time

A saltos por el tiempo

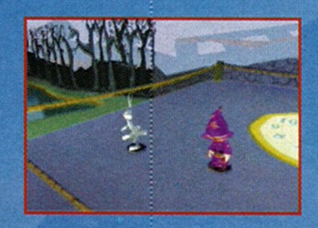
El personaje más loco de los dibujos animados se las ha ingeniado para perderse en el tiempo y meternos a nosotros en un buen lío: recorrer peligrosas épocas históricas saltando de un lado a otro buscando relojes. Menos mal que PlayManía se sabe algunos atajos...

NINGÚN SITIO

Te encontrarás con un paisaje desconocido y tras hablar con el mago Merlín entrarás en una fase de entrenamiento.

Por cada prueba que superes, obtendrás una **zanahoria** dorada, y cuando las pases todas, el mago te dará un **reloj** con el que accederás al primer nivel. Recuerda que con diez **zanahoria**s doradas obtendrás un **reloj**. También los encontrarás en los distintos niveles en los que juegues.

Para entrar en algunas madrigueras necesitarás un número determinado de **zanahoria**s doradas o **reloj**es, así que deberás entrar varias veces en el mismo mundo para poder completar el juego.





EDAD DE PIEDRA: UN CONEJO CORRIENDO

Despertadores: 9
Zanahorias de oro: 22

Cuando entres en el nivel tendrás dos posibles caminos a elegir. Te recomendamos que vayas por orden, así que busca una gran piedra que puedas mover y empújala hasta la mitad del camino. Súbete a ella para coger la **zanahoria dorada** que tienes encima. Después, empuja la roca hasta el final y accederás a la plataforma que tienes enfrente.

Busca el primer **reloj** debajo de una de las camas elásticas; recoge todas las **zanahorias** y vuelve por donde has venido.

Móntate en la cabeza del dinosaurio para cruzar al otro lado. Si derrotas al primer cazador te dará una **zanahoria** de oro. Sigue hacia delante, pero con cuidado con el troglodita que te lanza piedras. Métete por la madriguera y llegarás a otra zona del nivel.

Antes de avanzar, recoge el **reloj** que hay tras el cactus. Si subes en la cabeza del dino llegarás a una plataforma con unas cuantas **zanahorias** doradas y otro **reloj**.

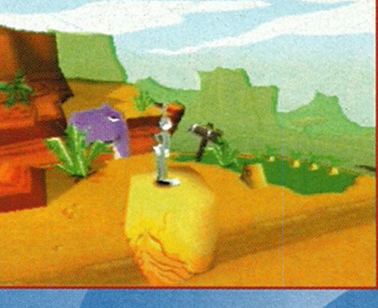
Vuelve a la zona de las camas elásticas y cruza el puente de madera. Podrás pasar rodando por el agujero en la roca, así encontrarás otro **reloj** y **zanahorias**.

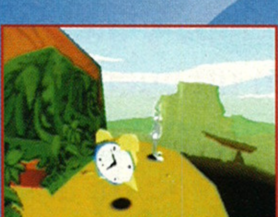
Si le das una patada al árbol te servirá de puente para alcanzar una **zanahoria** que flotaba.

Sigue el camino subiendo en el dino. Al llegar al otro lado deberás saltar sobre el cazador para poder subirte a la plataforma de enfrente y coger un **reloj**. Sincroniza los saltos, cruza el precipicio y verás dos **zanahorias** y otro **reloj**.

Después de hacerlo todo, cruza la puerta para entrar en el precipicio del pterodáctilo. Sube a la cabeza del dino para llegar hasta el otro lado y encuentra el séptimo **reloj** bajo la rampa.

Después, sube por la cuesta hasta ver a un pterodáctilo dormido. Anda de puntillas para no despertarle: allí encontrarás los dos **relojes** que te faltan y la salida al inicio del nivel.







Para hallar uno de los relojes, deberás encontrar un agujero en la primera pared a la derecha.

EDAD DE PIEDRA: ADIVINA QUIÉN NECESITA UN EMPUJONCITO

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 5

Para conseguir el **reloj** deberás vencer al cazador. El truco es meterse en una madriguera y salir por otra: cuando el cazador se agache para mirar, dale una patada en el trasero.

Cuando le des aparecerán **zanahorias** doradas. Con tres patadas el cazador será historia y obtendrás tu **reloj**.





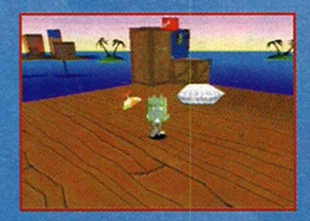
EL SIGLO DE LOS PIRATAS: ¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Despertadores: 9
Zanahorias de oro: 17

Al entrar en el nivel el mago Merlín te dirá que necesitas **cinco cajas rojas** para conseguir un **reloj**, así que tendrás que buscarlas.

Avanza por el muelle y dale patadas a los cofres. Dentro del segundo encontrarás una **zanahoria** dorada. Antes de seguir por el muelle baja por la rampa y detrás de una columna de madera encontrarás la primera de las **cajas rojas**.

Dirígete a la plataforma en la que hay tres cofres azules; tienes que descubrir dónde se encuentra el tesoro, es decir, uno de los **relojes**. Cuando acaben de girar dale una patada al cofre de la izquierda. Prueba a darle una patada al timón, así bajarás el puente levadizo que hay detrás de ti.





Puedes usar el cangrejo para saltar encima de él y poder llegar a la **zanahoria** que hay encima de las cajas.



En ese muelle podrás ver muchas cajas apiladas, entre ellas una **caja roja**. Empuja las cajas de color más claro y

acércalas a la caja que te interesa para alcanzar la roja. Pero antes de romperla súbete a ella para alcanzar el cofre azul que contiene un **reloj**.

Ve a la zona en la que los cangrejos lanzan sus pinzas y localiza una ostra blanca. Salta encima de ella y coge la perla para usarla de proyectil y lanzarla contra la diana que tienes enfrente. Haz lo mismo tres veces para que puedas cruzar por el puente.

Llega hasta la plataforma con un timón y dale una patada para que baje otro puente. Avanza hasta coger una antorcha que te sirva para prender la mecha de un barril de pólvora y destruir al marinero que lanza los barriles.

Cuando lo hayas logrado, salta a los barriles que flotan en el agua para llegar a un islote. Ve despacio para no despertar a un marinero que duerme la borrachera: si consigues ganarle te dará un **reloj**.

Si mueves las cajas apiladas descubrirás una madriguera por la que puedes meterte para



llegar a otra isla con un cofre. Si lo golpeas, saltarán del interior **cinco zanahorias** doradas.

Vuelve y golpea el timón que había en la otra isla. Usa el cangrejo para poder subir en alguna de las cajas. Busca bien y encontrarás cajas pequeñas en las que poder subirte. En las cajas de la derecha encontrarás un cofre azul con un **reloj** dentro. En las cajas de la izquierda encontrarás la tercera **caja roja**.

Usa los barriles flotantes para acceder a la siguiente plataforma. Derriba al marinero y empuja las cajas apiladas para descubrir un pasadizo por el que podrás pasar rodando. Dale una patada al timón y vuelve a donde se ha bajado el puente.

En la siguiente parte del muelle encontrarás la cuarta **caja roja**. Usa las pequeñas



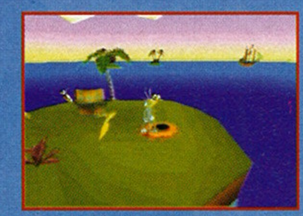
cajas verdes para poder alcanzarla.

Usa la ostra para coger las perlas y lanzarlas contra las dianas que hay en el islote a tu derecha. De ese modo saldrán barriles flotantes para que puedas llegar a otra isla, pero antes coge la antorcha para que explote el barril que tapona la madriguera.

Al llegar a las islas tiburón, un marinero te recibirá lanzándote bombas. Cógelas antes de que empiecen a parpadear y lánzaselas. Cuando lo hayas vencido saldrán unos barriles que te permitirán llegar a otra isla.

Súbete al mástil y salta desde allí. Avanza hasta llegar a una zona con seis mástiles y tres marineros que no te dejarán pasar fácilmente.

Calcula el salto de mástil a



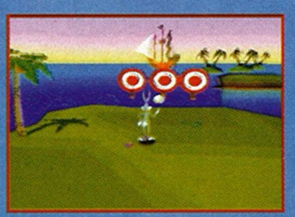
mástil sin que te tiren al agua y para que puedas coger las **zanahorias** doradas. Al llegar a la siguiente isla deberás cansar al marinero para poder darle una patada en el trasero y conseguir un timón.

Para abrir los cofres necesitarás explotar los barriles de pólvora, así que coge la antorcha y enciende la mecha. Después podrás meterte por la madriguera del islote al que ya puedes llegar.

Coge el timón y ponlo en el palo que hay al lado de la madriguera. Dale una patada y se bajará un puente. Métete en la madriguera y cruza el puente que acabas de bajar. Si abres el cofre azul podrás coger un nuevo **reloj**.

Después dale al timón y vuelve a meterte en la madriguera, se habrá bajado otro puente en la isla de tu derecha. Encontrarás grandes cajas apiladas y cofres con **zanahorias** doradas. Sube en la que tiene la **caja roja**.

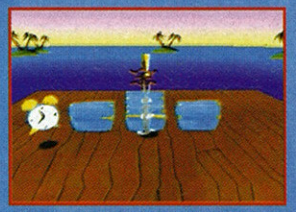
Abre el cofre, rompe la caja y desde allí salta a las otras cajas. Abre el baúl y coge el **reloj**. Después busca en un rincón un timón y gíralo. Se bajará un puente que te dará acceso a una plataforma con tres piratas



Para llegar hasta la isla, coge los proyectiles de dentro de las ostras y apunta a las dianas.



Te parecerá raro, pero si le das un par de patadas a este pirata te regalará un reloj enorme.

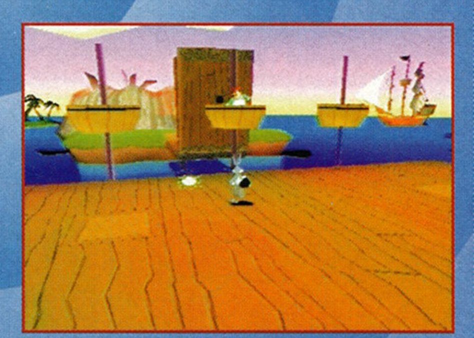


Para resolver el acertijo, fíjate en el cofre que contiene el reloj y sigue sus movimientos.

que te lanzarán bombas. Recoge las bombas que no parpadeen y haz puntería. Con dos golpes a cada uno acabarás con ellos.

Al vencerlos podrás pasar a otra isla con una madriguera, métete en ella para enfrentarte con el Gran Pirata.

Para vencerlo acércate a él saltando las cajas flotantes. Esquiva sus bombas y espera a que te lance un barril de pólvora. Cuando lo haga cógelo y tíraselo. Cinco explosiones como ésa y podrás conseguir el último **reloj** y salir a la máquina del tiempo.



Para poder derribar a los tres piratas deberás devolverles las bombas que ellos te lancen.



Empujando la pila de cajas encontrarás un pasadizo secreto en el que encontrarás un timón.

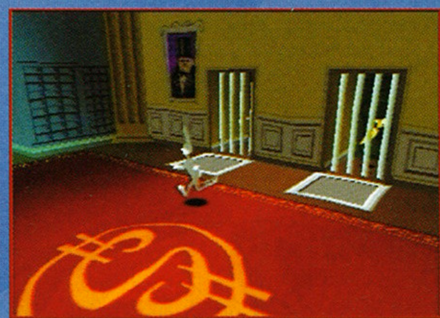
LOS AÑOS TREINTA: LOS FONDOS DEL BANCO

Despertadores: 6
Zanahorias de oro: 15

Al entrar en el banco verás a tus pies un interruptor de color verde. Salta sobre él y fíjate en el parpadeo de los otros interruptores.

Coge un hueso para distraer al perro y salta encima de los interruptores en el orden en el que han parpadeado para poder abrir las rejas y la puerta del fondo. Nada más pasar la puerta blindada deberás enfrentarte a uno de los ladrones.

Para vencerle, devuélvele las bombas que te lance e intenta que las cajas le caigan encima. Además, procura que las bombas choquen contra los barrotes, ya que así conseguirás coger los dos **relojes** que hay a ambos lados de la habitación.



Para resolver el acertijo deberás fijarte en el orden en el que se encienden los interruptores y pisarlos después. Usa los huesos para entretener al perro.



Detrás de cada puerta con una zanahoria pintada se esconde un malvado ladrón. Con la dinamita podrás derribarlos y coger las zanahorias doradas.

Cuando consigas vencerle, coloca las cajas pequeñas en el centro de la habitación para poder coger la **llave**. Cuando la tengas en tu poder, colócala en la cerradura y dale una patada a la puerta.

En la planta de arriba deberás derribar de una patada las macetas, con ladrón incluido, ya que si no te quitarán vida. De cualquier forma, golpea el resto de las macetas para obtener dos **zanahorias** doradas.

Al final del pasillo encontrarás un interruptor; si le das una patada, conseguirás que funcione el ascensor. Súbete en el ascensor para llegar al interior del banco.

Una vez dentro, para conseguir las cuatro **zanahorias** doradas que hay detrás las puertas, tendrás que utilizar la dinamita que encontrarás dentro las cajas amarillas y en la habitación central. Una vez hecho este "trabajito" , métete en la habitación central y utiliza la dinamita para abrir la caja fuerte. Dentro encontrarás un **reloj** y dos **zanahorias** doradas.

Si empujas las estanterías, descubrirás una sala oculta con un ladrón intentando abrir una caja fuerte. Entra de puntillas y dale un puntapié en el trasero para quitártelo de encima.

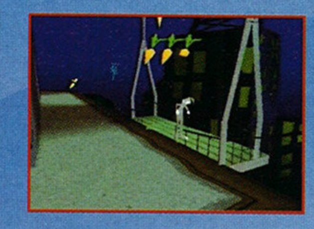
Utiliza la dinamita sobre la caja para obtener una **llave**. Ve con ella hasta la puerta que tiene el letrero "Exit", y sube las escaleras para encontrar otro **reloj**, pero... ¡cuidado! no lo cojas todavía porque si no se cerrará una puerta.

Golpea antes la caja fuerte para coger un lingote de oro que, muy hábilmente, deberás poner en el lugar del **reloj**. Ahora acércate a la habitación de al lado, y entra de puntillas para no despertar a nadie. Coge el **reloj** y golpea al guarda para conseguir la **llave** de la puerta de la salida de esta sala.

En la siguiente habitación, tras desbloquear la ventana, tendrás que caminar por la cornisa, donde encontrarás una **zanahoria** más y una nueva habitación. Entra en ella, coge la **zanahoria** y quítale la **llave** al guardia de la misma forma que lo hiciste antes.

Retrocede sobre tus pasos hasta la sala en la se encuentra una urna de cristal con una **llave** dentro. Una vez allí, coloca las cajas como si fueran una escalera, coge el martillo y rompe la urna. Vuelve a la cornisa, e intenta que algún objeto pesado caiga sobre la cabeza del regordete caco que te persigue.

Después te darán la posibilidad de subir en un montacargas a la azotea. Una vez allí tendrás que volver a vencer al caco regordete y a su jefe. Para lograrlo debes cansar al gordo y cuando se pare a recuperar fuerzas sacudirle una patada. Acto seguido dírigete al jefe y salta encima de él. Basta con que lo repitas cuatro veces.





¡Vaya tesoro! Sólo debes poner dinamita en la caja fuerte que hay en la habitación central.



Ataca primero al guardaespaldas para ir después a por el enano.

EDAD DE PIEDRA: TEMPORADA DEL CONEJO O DEL PATO

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 0

En esta ocasión tendrás que ganar al pato Lucas para obtener un **reloj** más.

La prueba consiste en golpear los carteles que aparezcan con la cara de Bugs, mientras que Lucas hará lo propio con sus carteles.

Ganará quien haya destruido más carteles, así que... ¡¡¡DATE PRISA!!!.







LOS AÑOS TREINTA: LA GRAN ESCAPADA

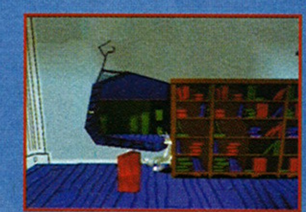
Despertadores: 6
Zanahorias de oro: 15

En este nivel puedes conseguir un **reloj** recogiendo las cinco **cajas rojas** de ACME. También encontrarás un **reloj** dentro de la caja amarilla que hay a la entrada del nivel.

Sube por las escaleras con cuidado de no caer al piso de abajo: el suelo se romperá. Una vez arriba, a la izquierda encontrarás la primera **caja roja** y a la derecha un enemigo que te lanzará barriles. Esquívalos y métete por la puerta del primer piso. Te avisamos: en este nivel resulta imprescindible dominar el salto.

La casa está en ruinas y el suelo se rompe con facilidad, así que mucho cuidado. Debes ir hacia el baño del primer piso y desde allí saltar al otro lado de la habitación. Entra por la puerta y sal a la cornisa, mueve la caja y súbete al andamio para conseguir otra **caja**. Vuelve a la habitación y salta hasta el sofá.

Si saltas dos veces sobre la lámpara de la esquina obtendrás otro **reloj**.



Antes de poder empujar la estantería del tercer piso deberás romper la caja ACME.

Sigue hacia delante y verás un sofá naranja con dos **zanahorias** doradas que no podrás alcanzar hasta que aprendas la técnica del supersalto.



Coge la **zanahoria** que hay encima de la cama y vuelve a la escalera. Ahora dirígete a la puerta del segundo piso, sigue adelante por la cornisa y métete por la primera puerta para encontrar la tercera **caja**.

Vuelve a la escalera, sube hasta el tercer piso y utiliza los ladrillos para coger la **caja**.

Después, empuja la estantería y entra por el hueco que aparecerá. Desde este punto, utiliza el salto para dar al vuelta alrededor del edificio y conseguir otro **reloj**. No olvides golpear el macetero para conseguir otra **zanahoria**.

Vuelve a la escalera y sube hasta la azotea, pero, antes de entrar, golpea el macetero.

Una vez en la azotea tendrás que enfrentarte otra vez con el ladrón Para vencerle tienes que lanzarle las bombas. Te dará una **zanahoria** dorada cada vez que le atices.

Al vencerle obtendrás un **reloj** y se abrirá la salida. Todavía no has acabado con el nivel, pero por ahora no puedes hacer nada más.



En el primer piso encontrarás esta lámpara, písala y aparecerá un precioso reloj para tu colección.

LA EDAD MEDIA: ¿QUÉ ESTÁS COCINANDO, VIEJO?

Despertadores: 15
Zanahorias de oro: 37

En este nivel tendrás que localizar diez **cajas rojas** para obtener un **reloj**. La primera **caja** podrás encontrarla en las rampas que hay en paredes del lago. Tras golpearla, fíjate en la plataforma elevada que tienes delante de ti. Verás que sobre ella hay tres barriles sujetos por una cuerda atada a una estaca y al lado un "mastodonte" que se abalanzará sobre ti si te acercas demasiado. Para derribarlo, esquiva sus golpes y dale patadas en el trasero cuando se canse. Cuando lo hayas tumbado, date prisa en saltar encima de la estaca para que los barriles queden sueltos y así poder coger las **zanahorias** doradas que hay en el lago.

Ahora, métete en la cueva que está en el lago. Tendrás que derribar al guarda que te espera cerca de la reja para poder saltar sobre su tripa y así pasar al otro lado, donde verás otra **caja**, un **reloj** y una **llave**. Con la **llave** podrás abrir las rejas que verás a la derecha. Cuando abras la última reja verás un interruptor: actívalo para abrir una compuerta que hay a las afueras del castillo. Utiliza los barriles para coger la **zanahoria** dorada.

Ahora tienes que volver hasta el mastodonte que encontraste al principio del nivel. Vuelve a derribarlo para poder entrar en la madriguera que te llevará hasta el castillo.

Una vez fuera, encontrarás dos puertas a ambos lados de la madriguera: todavía no entres en ninguna de ellas. Utiliza las pesas para activar los interruptores que abren la reja del fondo, donde encontrarás una **zanahoria** dorada. Ahora, dirígete a la puerta de la derecha para entrar en la Torre Espiral. Acciona el interruptor, sube por la rampa teniendo mucho cuidado con los dragones y coge el **reloj** y la **caja**.

Sal y dirígete a la puerta de la izquierda para entrar en los Muros del Castillo. Avanza por todo el muro activando los interruptores. Cuando hayas cruzado el puente ten cuidado con los dragones y las bombas.

Continua avanzando hasta que llegues a una habitación con lava, donde encontrarás un **reloj** y dos cajas. Además podrás conseguir dos **zanahorias** doradas derrotando a los soldaditos y usando bien las plataformas móviles. Sal por la puerta del fondo para abandonar esta sala. Fuera tendrás que enfrentarte a dos gorilas que, una vez derrotados, te darán la **llave** que abre la reja de enfrente.

Vuelve al principio del nivel y baja el puente levadizo. Dale una "amigable" patada a Lucas para que suelte la **zanahoria** dorada. Con ella en tu poder, introdúcete en la madriguera que te lleva a la Torre del Hechicero. Cuando salgas, ve a la derecha y al lado de la torre encontrarás otra **caja roja**.

Una vez en la torre, el mago Merlín te pedirá que encuentres el libro de cocina. Mientras lo buscas, podrás hacerte con un **reloj** escondido en una de las cajas de la torre y con una **zanahoria** dorada subiéndote en la cama.

Cuando abandones la torre, procura que la bruja del caldero reciba un buen golpe en la cabeza con algo contundente, momento que debes aprovechar para hacerte con el libro. Cuando Merlín haya recuperado su libro te premiará con una nueva habilidad que te permitirá saltar más alto.

Antes de salir de nuevo al castillo, entra en la madriguera para coger un **reloj** y otra **caja**.



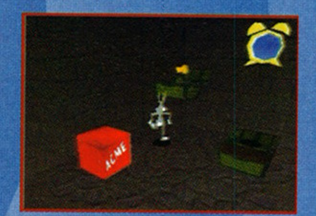
Al final de las murallas del castillo podrás entrar en esta habitación para coger más cajas y relojes.



Para coger el reloj de la torre espiral, acciona el interruptor que encontrarás nada más entrar.



Deberás quitarle al pato Lucas una zanahoria dorada antes de que él robe las tuyas.



Para poder coger el reloj, la caja y la llave, deberás derribar al carcelero cerca de la reja.

EL SIGLO DE LOS PIRATAS: CUANDO YOSEMITE ENCONTRÓ A BUGS

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 2

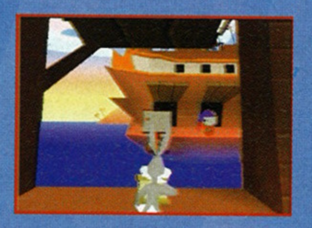
Esta vez el enfrentamiento requiere más dosis de ingenio.

En primer lugar debes coger con el cañón los proyectiles que Yosemite te lanza, para después devolvérselos y destrozarle el barco. En segundo lugar tendrás que usar el fuelle para que la dinamita explote en su barco.

Conseguirás las **zanahorias** cuando lo hagas bien.







EL FUTURO: EL EXPEDIENTE DEL PLANETA X

Despertadores: 14
Zanahorias de oro: 26

Al entrar en el nivel deberás subirte en el ascensor que tienes justo a la derecha para llegar a otra plataforma.

Recorre el piso de abajo para recoger las **zanahorias** doradas. También deberás encontrar un interruptor y activarlo para que funcione el ascensor de un poco más arriba.

Súbete en el primer ascensor y llegarás a una pequeña plataforma donde se encuentra el ascensor que acabas de activar. Móntate en él, pero cuando llegues a la plataforma ve con cuidado, porque un robot congelará a Bugs y lo lanzará al principio del nivel. Lo mejor es que te acerques de puntillas para poder coger el **reloj**.

Después llama la atención del robot y ponte justo enfrente del pajarraco verde que te impide seguir avanzando. Haz que el robot congele al pájaro y dale una patada.

Salta enseguida al peldaño verde para que el robot no te alcance con el rayo. En esta parte deberás actuar rápidamente, ya que el suelo que estás pisando no es muy seguro. Según saltes de plataforma en plataforma aparecerán nuevos peldaños pero a la vez desaparecerá la que estás pisando. Al fin del camino llegarás a otra plataforma con dos pájaros marcianos y otro robot.

Antes de despertar al robot, recoge todas las **zanahorias** que puedas y coge el **reloj**, todo esto de puntillas. Para eliminar a los dos pájaros, ya sabes cómo usar el robot.

Cuando logres deshacerte de ellos, avanza por el puente hasta llegar a una zona con dos rodillos. Pasa por debajo y llega hasta una palanca que deberás activar para que te deje libre el camino. Vuelve al pasillo central.

Coge el **reloj** que se encuentra en la plataforma circular enfrente de ti y ve al siguiente pasillo. Para poder pasar tendrás que rodar para que no te toquen los rayos láser.

A la derecha encontrarás otro **reloj** y dos teletransportadores. Coge el **reloj** y teletranspórtate a "Dentro", de este modo llegarás a otra zona en la que encontrarás un **reloj** y unas cuantas **zanahoria**s doradas. Si te fijas, a la izquierda encontrarás una sala cerrada y en ella podrás ver a dos pajarracos que te impedirán seguir el camino y a un robot cerca de la puerta del vertedero.

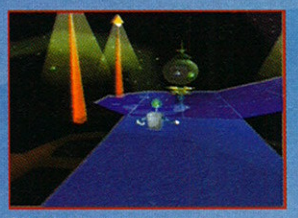
Abre la puerta y haz lo mismo que las otras veces para deshacerte de los pájaros. Ten cuidado con el robot o acabarás en el principio del nivel.

El ascensor que podrás coger cuando el robot congele a los marcianitos, te llevará a la "base espacial". Para coger la **zanahoria** que tienes enfrente de ti deberás rodear el agujero que hay en el centro de la plataforma ya que te puedes caer muy fácilmente. Tras cogerla vuelve a la posición inicial y mira a tu alrededor. Verás que hay tres caminos. Primero dirigete por el de la derecha, que te llevará a una palanca que deberás accionar para que se abra el camino hacia el segundo interruptor.

Para llegar hasta él deberás bajar por la rampa del camino central. Sube por las plataformas que han aparecido al accionar el primer interruptor. Encontrarás un interruptor temporizado que te abrirá el camino de la izquierda. Tendrás que darte prisa por que no te sobrará el tiempo.

Cuando llegues al otro lado encontrarás un ascensor. Sube y llegarás a un piso superior en el que encontrarás otro **reloj**. En ese mismo piso deberás buscar


Para pasar a la plataforma, haz que el robot congele al marciano y dale una patada.


Mientras manejas al robot debes destruir los otros robots para poder desactivar los rayos.

una palanca que desactiva la corriente de la puerta que estaba al bajar la rampa central a la derecha. Para salir deberás accionar abajo el interruptor rojo que también está temporizado.

Después, baja por la rampa y dirígete hacia el nuevo camino. Encontrarás un rodillo con rayos láser que va girando, métete dentro y, antes de salir por la puerta, coge la **zanahoria**.

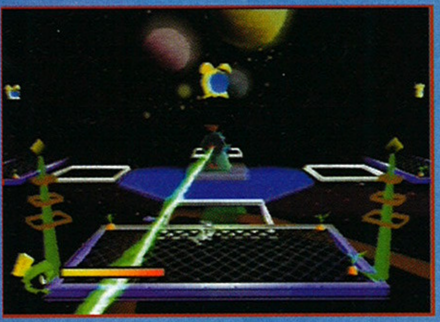
Cuando salgas, avanza hasta una plataforma bastante grande a la izquierda. No podrás pasar, pero tranquilo porque podrás manejar a un robot para que haga el camino por ti. Con él puedes saltar y disparar. Lo único que tienes que hacer es avanzar y derribar a los robots enemigos. Cuando el robot haya destrozado a los demás, podrás acceder a esa plataforma.

En ella hay una plaquita en la que deberás usar el supersalto, técnica que te enseñó Merlín cuando recuperaste su libro de cocina. Gracias al supersalto podrás llegar a las plataformas superiores que hay justo encima de ti. Al llegar al final encontrarás un **reloj** y te tocará enfrentarte al marcianito verde.

Para derrotar a este enemigo deberás esquivar todos los rayos que te lance.

Llegará un momento en el que la máquina se sobrecaliente y el marciano salga para ver que pasa. Aprovecha ese momento para acercarte y darle una patada. Cada vez que le des conseguirás un **reloj**.

Para vencerlo bastará con cuatro golpes, así que obtendrás cuatro **relojes**.


Esquiva los rayos verdes rodando, los rojos saltando y las bolas blancas corriendo de un lado a otro.


Cuando la máquina deje de echar rayitos, aprovecha para golpear a Marvin en el trasero.

EL SIGLO DE LOS PIRATAS: SIGUE EL CAMINO ROJO DE LOS PIRATAS

Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 9

Para poder entrar en este nivel deberás usar el supersalto y así llegar hasta el timón; dale una patada y abrirás la cueva del pirata que hay justo enfrente.

Al entrar fíjate en el orden en el que el pirata pisa las estacas de madera y haz tú lo mismo. Sería: izquierda, derecha, arriba, abajo y por último el que está más alejado. Se abrirá la gruta y te encontrarás en una sala circular con tres pilas de cajas.

Si las desplazas, dejarás al descubierto tres pequeños agujeros por los que tendrás que pasar rodando. Hazlo por orden. Primero métete por la izquierda.

En una plataforma elevada encontrarás un cofre; ábrelo y coge el timón para colocarlo en su sitio (un palo en la misma habitación). Después, acciónalo.

Cuando lo hayas hecho busca el otro cofre. Dentro encontrarás una antorcha. Enciéndela acercándola al fuego y sube con ella a la plataforma central. Úsala para encender el pedestal de piedra. Después deberás salir y adentrarte en la siguiente habitación, por el agujero del centro.

Súbete a la plataforma central y abre el cofre que contiene el timón. Colócalo en el palo correspondiente que encontrarás pegado a la pared y abre el segundo que cofre. Dentro encontrarás la antorcha necesaria para encender el pedestal de piedra.

Con la antorcha ya encendida usa de nuevo al pirata para subir a la plataforma central donde encontrarás la piedra.

Después sal de nuevo a la habitación central para meterte por el último agujero. Nada más entrar encontrarás el cofre que contiene el timón. Colócalo en el palo que hay justo enfrente. Así habrás abierto una reja situada fuera de la cueva. En el segundo cofre de la habitación encontrarás la antorcha que deberás encender para prender el pedestal de piedra.

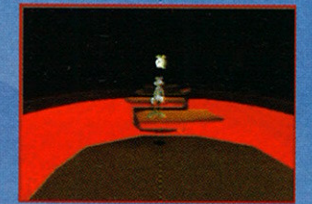
Cuando hayas terminado en esta habitación, sal de la cueva y dirígete hacia la reja que se ha abierto. Antes de entrar coge la antorcha ya encendida que encontrarás al lado de la reja. Después entra y enciende la última piedra para que puedas coger el **reloj** que había en la habitación central de la cueva.

Una vez lo tengas en tu poder vuelve al jardín en el que


Para poder entrar en la cueva de los piratas, acciona los interruptores en el orden correcto.


Tras accionar el último timón, vuelve a la cueva y ábrela para descubrir una entrada oculta.





encendiste la última piedra y métete por una madriguera que encontrarás al fondo.

Una vez dentro avanza hacia delante hasta encontrarte con un cofre y un pirata. Para derribar al pirata y obtener el timón que hay dentro del cofre deberás embestir contra el pirata, pero rodando. Dale un buen golpe y recoge el timón para ponerlo en el palo. Acciónalo y harás que se baje un puente que te permitirá seguir avanzando.

Más adelante te encontrarás con otro pirata y con otro cofre y tendrás que hacer lo mismo. Así deberás ir encontrando timones que te vayan abriendo el camino, además de algún **reloj** escondido.

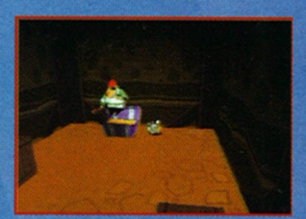
De ese modo llegarás a una plataforma con una puerta cerrada. Para abrirla usa el timón. Cuando entres dirígete a la izquierda para accionar otro timón que te abrirá el camino por la derecha.

Sigue hacia delante y llega hasta la siguiente habitación. En ella verás una especie de cuadro del pirata Yosemite. Al accionar el timón de esta habitación, los ojos de Yosemite mirarán a otro lado. Algo ha cambiado pero no te han mostrado qué. En esa misma habitación encontrarás una puerta a la izquierda que te llevará al principio del túnel. Más tarde podrás usar la palabra mágica para desplazar la roca que te impide el paso hacia más **relojes** y **zanahorias** doradas.

No hagas caso por ahora y usa el supersalto para salir de la gruta. Dirígete de nuevo a la cueva del pirata. Vuelve a accionar las estacas en el mismo orden (izquierda, derecha, arriba, abajo y la más alejada) para que se vuelva a mover la roca, aunque esta vez lo hará al otro lado, dejando el camino libre para que puedas coger un nuevo **reloj**.



Éste será el último timón que deberás accionar para poder coger un reloj oculto.



Dentro de la madriguera, deberás derribar a los piratas para obtener nuevos objetos.

LOS AÑOS TREINTA: LO DEL RETROVISOR ESTÁ MÁS CERCA DE LO QUE PARECE

Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 15

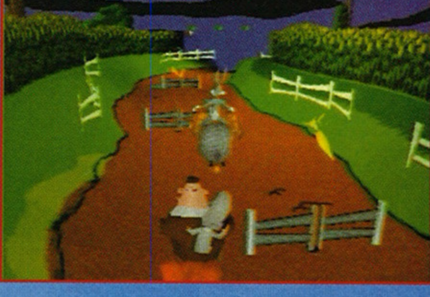
Para completar este nivel lo único que tienes que hacer es saber usar muy bien el pad digital. ¿Qué por qué?, muy sencillo. En esta fase deberás conducir varios medios de locomoción, pero sólo moviéndote a izquierda o derecha. Primero deberás conducir un coche, con el que tendrás que esquivar las balas que te tirarán los ladrones del banco que te siguen en otro coche. Debes tener en cuenta que cada vez que choques te disminuirá la vida.

Después te tocará conducir una moto con la que deberás hacer lo mismo: esquivar los proyectiles de los ladrones.

Después conducirás una bicicleta y por último te montarás en una cabra con la que además de moverte a izquierda y derecha podrás saltar encima de los cerditos y así coger los objetos que están más elevados.

A lo largo de todo el camino deberás estar atento y recoger todos los **relojes** y las **zanahorias** doradas.





EL FUTURO: LA SALA DEL TIEMPO

Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 0

En este nivel te verás de nuevo las caras con el marciano verde. En esta ocasión, además de rayos láser, te tirará proyectiles. Para derribarlo deberás coger los proyectiles antes de que exploten y lanzárselos de nuevo.

Con cinco explosiones bastará para obtener un jugoso premio: nada y nada menos que cuatro **relojes**.







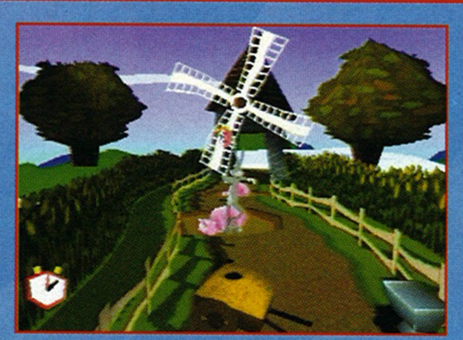
EDAD MEDIA: ¿POR DÓNDE SE VA A ALBURQUERQUE?

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 8

Para conseguir el único **reloj** que hay en este nivel deberás encontrar las diez cajas ACME.

Se trata de un circuito a contrarreloj, por lo que todas las cajas las encontrarás por el camino. Ten cuidado porque la bruja te dificultará el trayecto y hará que te entretengas. Con los relojes rojos que encontrarás ampliarás tu tiempo.

Al acabar, Merl te enseñará un nuevo truco. En esta ocasión se trata de una bonita melodía con la que podrás llegar a nuevos sitios. Acuérdate de las zonas en las que necesitabas cantar para seguir el camino y recoger nuevos símbolos.



En la última etapa podrás saltar encima de los carros y de los cerditos para coger los relojes.



Al final del circuito encontrarás la última caja y a Merl. Habla con él para que te enseñe otro truco.

EDAD MEDIA: ¿QUÉ ESTÁS COCINANDO VIEJO? (Continuación)

Si recuerdas, en la plaza real del castillo encontraste un pajarito que no despertaría hasta escuchar una bonita melodía. Pues vuelve allí para ensayar tu nueva habilidad.

Cuando cantes, el pájaro te cogerá y te llevará a un piso superior situado en la misma plaza. Aquí encontrarás otra **caja** y más **zanahorias** doradas. Además, podrás acceder a las pequeñas habitaciones enrejadas de la parte inferior para coger los **relojes**.

En esta zona superior de la plaza encontrarás otra puerta, que te llevará a los jardines del rey. A la derecha de la escalera encontrarás otra **caja** roja y al lado de la reja del jardín a un guardia barrigón. Deberás usar su barriga para poder pasar al otro lado de la reja. Para conseguir que se derrumbe deberás cansarlo a base de correr y después golpearle.

Cuando lo hayas conseguido y ya estés al otro lado de la reja, dirígete a la derecha para localizar un cofre y obtener el siguiente **reloj**.

Fíjate bien en el escenario. Al entrar debiste ver una especie de balancín con un yunque encima. Salta encima para poder alcanzar las **zanahorias** doradas que están encima de los árboles.



Al llegar a los jardines, derriba al guarda y usa su "barriguita" para poder cruzar la reja.



Para poder llegar a los jardines deberás despertar al pájaro y hacer que te suba a otro piso.



Dentro del jardín usa las manzanas como si fueran pesas para poder llegar a otro reloj.



Salta encima del trampolín que tiene el yunque para poder recoger las zanahorias doradas.

A la izquierda, en el fondo del jardín encontrarás otro **reloj**, pero no lo puedes coger tan fácilmente ya que está un poco elevado. Deberás accionar los peldaños para poder alcanzarlo. Para hacerlo fíjate en lo que hay enfrente del **reloj**. Verás una concha en forma de recipiente y dos fuentes. La concha tiene toda la pinta de ser un interruptor, para accionarlo deberás ponerle algo pesado encima. No pienses en el yunque porque no lo podrás mover de su sitio, será mejor que des algunas patadas a los árboles y uses las manzanas que caigan como peso.

Cuando baje el interruptor, las fuentes dejarán de funcionar. Dirígete a la fuente que está a nivel del suelo e introdúcete por el agujero negro para poder coger la **zanahoria** dorada que está en la otra esquina del jardín. Si quieres puedes coger más **zanahorias** encontrando y golpeando al pato Lucas en este nivel. Fíjate en el árbol que se mueve y golpéalo. Caerá el patito así que ¡¡¡ a por él !!!.

En esta fase de la Edad Media no podrás hacer nada más hasta que Merl no te enseñe el truco para accionar los ventiladores, el cual deberás usar para coger las últimas cajas.

El que ahora hayas roto todas las cajas ACME no servirá de nada, ya que te volverán a salir cada vez que entres en el nivel. Deberás esperar a aprender la técnica de los ventiladores y usar esta misma guía para recoger de una vez todas las cajas y obtener así tu **reloj**. El truco debes usarlo en la muralla del castillo, los ventiladores te elevarán a un piso superior en el que encontrarás más cajas.

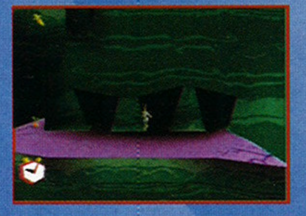
EL FUTURO: LA CONQUISTA DEL PLANETA X

Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 0

De nuevo deberás superar este nivel compitiendo en una carrera. Tendrás que ganar en tiempo marcado al marciano por que sino no obtendrás ningún premio.

Para alargar el tiempo usa los relojes rojos que te encontrarás a lo largo del camino.

Ganarás cuando llegues a la cima y consigas poner en la cumbre la bandera. ¡Ah!, que no se te olvide ir recogiendo las **zanahorias** doradas que encontrarás en el camino.





EDAD MEDIA: EL MISTERIO DE LOS MENHIRES DE ZANAHORIAS

Despertadores: 8
Zanahorias de oro: 20

De nuevo deberás encontrar las diez cajas rojas de ACME para obtener un nuevo **reloj**.

Después de una pequeña charla con la bruja llegarás a un paisaje nevado, con sus pinitos blancos, sus muñecos de nieve... ¿no te provoca deseos de romperlos todos?, pues al ataque, además, como premio te darán unas cuantas **zanahorias** doradas.

Dentro de uno de los muñecos estaba escondido el pato Lucas, el cual te retará a una guerra de bolas de nieve. Deberás afinar la puntería para conseguir más **zanahorias** doradas. Puedes coger las bolas de las piedras azules que hay en el suelo.

Para coger la primera **caja ACME**, usa el sombrero de uno de los muñecos de nieve para saltar encima de él. La segunda **caja** la verás al bajar los escalones yendo a la derecha.

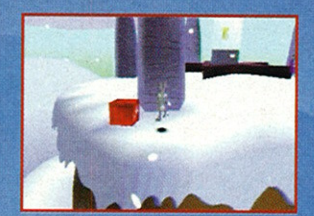
Hacia el otro lado, a la izquierda, localizarás la torre del mago Merlín. Antes de entrar rodea esta torre para encontrar un símbolo **reloj**. Ahora sí, entra para que el mago te enseñe cómo activar los ventiladores. ¿Sabes donde debes ir después verdad?



En este nivel encontrarás placas de hielo muy frágiles que se romperán si no pisas con cuidado.



Las bolas de nieve las podrás recoger únicamente de estas rocas. Sólo encontrarás dos en el nivel.





Cuando salgas de la torre, avanza hasta el lago helado, pero no te confíes ya que el suelo se romperá fácilmente. Deberás usar las orejas para descender suavemente sobre el hielo y cruzar el lago.

En la siguiente pantalla encontrarás a la izquierda la tercera **caja roja** y enfrente un precipicio. Al otro lado hay un puente levadizo y una diana a la que debes lanzar bolas de nieve. Cuando atines, el puente bajará y entrarás en la siguiente fase.

En este nuevo paisaje verás una montaña en el centro de un lago helado y varias cuevas que lo rodean. Ve directo hacia la cima de la montaña, evitando las bolas de nieve que caen. Arriba está Merlín quien te enseñará a abrir puertas con las palabras mágicas ¡Ábrete sésamo! Aparte, te dirá lo que debes hacer para conseguir el **reloj** que tienes enfrente: recolectar cinco estrellas. Antes de dedicarte a buscarlas, recorre la cima y encontrarás, detrás de uno de los menhires, la cuarta **caja roja**.

Para bajar, busca cerca de uno de los menhires unas rayas en el suelo. Empújalo para dejar al descubierto un agujero por el que deberás meterte para conseguir la primera **estrella** y la quinta **caja**. Cuando ya estés abajo, rodea la montaña para encontrar la sexta **caja** ACME.

Después, puedes empezar a usar las palabras mágicas para abrir las puertas de las cuevas del lago. Primero la puerta que tiene pintadas unas raquetas.

Aquí deberás andar por debajo de la nieve hasta llegar a la madriguera de la izquierda detrás de un panel de hielo.

Desde allí podrás coger la séptima **caja** y unas raquetas para no hundirte en la nieve. Con las raquetas podrás coger el **reloj**, la **estrella** y, si derribas a los soldados, unas **zanahorias** doradas.

Sal para meterte en la siguiente cueva, la que tiene pintado símbolos geométricos.

Esta vez deberás saltar encima de los cubos para darles la vuelta y hacer que salgan plataformas para llegar al otro lado. Debes hacerlo por orden. Triángulo: pisa en el centro y arriba a la derecha. Cuadrado: en el centro abajo y arriba a la izquierda. Círculo: abajo a la derecha y arriba en el centro.

Cuando lo hagas podrás pasar al otro lado y encontrarás otra **estrella** y la octava **caja**.

Sal y ve hacia la tercera cueva con un reloj de arena pintado.

En esta ocasión tendrás el tiempo justo para coger la **estrella** y la novena **caja**.

Acciona el interruptor temporizado y sube por la rampa de hielo. A veces deberás saltar, porque el hielo hará que te resbales y no puedas avanzar rápido. Deberás pasar de puntillas por las plataformas del final para no romperlas.

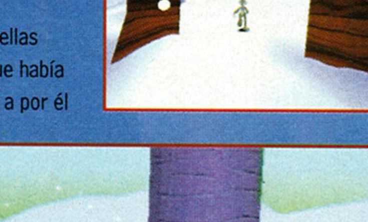


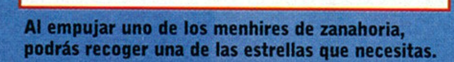
Cuando llegues a coger la **estrella**, cruza al otro lado y déjate caer por el tobogán, así podrás coger la **caja** y una **zanahoria** dorada.

Sal para meterte por la última cueva, la que tiene pintado al pato Lucas. Avanza hacia él y dale una patada al tronco en el que está subido. Se dará la vuelta y podrás atacarle por la espalda, teniendo el camino libre para coger la última **estrella** y la décima **caja** por la que te darán el **reloj**.

Al coger las cinco estrellas podrás coger el **reloj** que había en la cima del monte. Ve a por él para terminar completamente este nivel. Ahora puedes ir a los sitios en los que te hacía falta el ventilador. Vuelve a la zona de la muralla del castillo; aparte de una **caja** roja encontrarás una bandera con la que abrir la puerta de la torre de la muralla y descubrir así otro **reloj**.

También podrás entrar en las zonas en las que necesitabas decir las palabras mágicas. Vuelve a la cueva del pirata y abre una habitación llena de cofres. Dentro encontrarás otro **reloj** y varias **zanahorias**.





Al empujar uno de los menhires de zanahoria, podrás recoger una de las estrellas que necesitas.

LA EDAD DE PIEDRA: VENTILADORES MÁGICOS

Despertadores: 14
Zanahorias de oro: 31

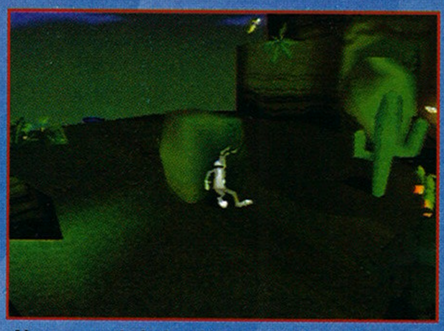
Para empezar, deberás reunir siete cajas rojas para obtener un símbolo **reloj**. Si te fijas, en este escenario ya habías estado antes, sólo que ahora es de noche. Recuerda los sitios en los que antes encontraste **relojes** y **zanahorias** doradas para guiarte en el camino.

Nada más entrar te encontrarás encima de una plataforma con una **zanahoria** dorada enfrente. Cógela y baja para hacer lo mismo que hiciste en un principio. Mueve la roca para coger una **zanahoria** dorada y un **reloj**. Después usa la roca para subirte en la plataforma de la izquierda.

En esta parte encontrarás la primera **caja roja** y otro **reloj**. Para poder cogerlos deberás accionar los ventiladores. Vuelve sobre tus pasos para llegar al principio del nivel y avanzar hacia delante, usando la cabeza del dino para cruzar el abismo.

Continúa avanzando hasta llegar a la madriguera por la que podrás pasar al otro lado de la pared. En esta zona deberás usar también al dinosaurio para llegar a la plataforma de la izquierda. En ella encontrarás dos **relojes** y unas cuantas **zanahorias** doradas.

Vuelve y súbete a las camas elásticas para poder llegar fácilmente hasta el puente de madera. Al cruzarlo, llegarás a otra zona que también conocerás, así que no tendrás problema en localizar el agujero secreto que se encontraba en la pared de la derecha para coger la segunda **caja ACME**.



Al empezar el nivel podrás recoger uno de los relojes si te subes encima de la roca.



Mueve todos los troncos de forma que parezcan una escalera para poder salir de este nivel.

Sal de nuevo para recoger el **reloj** y las **zanahorias** doradas y poder abandonar este paisaje. Avanza saltando por los troncos cortados hasta llegar a otra plataforma elevada. Al bajar encontrarás el sexto **reloj** y a dos trogloditas que irán a cazar al conejo. Utilízalos para subir el escalón como hiciste en la primera etapa.

Deberás usar las palabras mágicas para accionar los ventiladores y poder llegar al puente que tienes sobre ti. Así podrás coger otro **reloj** y la tercera **caja roja**, pero date prisa porque el puente se deshace.

Dale una patada al tronco que hay en el centro de la plataforma para poder llegar a la zona anterior, justo en la que en la que encontraste la segunda caja.



Vuelve donde estaban los trogloditas y usa a los dinosaurios para cruzar el precipicio que tienes enfrente y llegar a la puerta que te conduce al nido del pterodáctilo.

Sube por la rampa hasta llegar al nido en el que tu amiguito está durmiendo. Anda de puntillas para no despertarle y cuando llegues a su altura encontrarás un cartel luminoso que te indica que hay un camino hacia abajo. Déjate caer y encontrarás la cuarta **caja roja**. Después usa el ventilador para llegar a la siguiente plataforma en la que otra **caja** te espera, aunque no será tan fácil cogerla. Se trata de una caja saltarina y da igual las patadas que la des porque no lograrás romperla. Lo único que puedes hacer es meterte por la madriguera y chocarte con ella.

Cuando ya tengas la quinta caja dirígete hacia la losa de piedra que hay enfrente, pero con cuidado porque se mueve y puedes caerte.

Al llegar, acciona los ventiladores para poder coger las dos **cajas** que te quedan. Salta de ventilador en ventilador para poder romper las más elevadas. Después sólo tienes que seguir el camino.

Salta hacia la siguiente plataforma usando otra losa de piedra, vuelve a utilizar el ventilador para subir el escalón. Te encontrarás con tres troncos que puedes empujar para formar una escalera y así llegar a la madriguera que te indica el final de esta etapa.

No te olvides de recoger los **relojes** y las **zanahorias** doradas que encontrarás en tu camino según vayas avanzando.



Antes de bajar para poder coger la caja ACME, sigue avanzando para encontrar otro reloj.



Aparte de desbloquear el camino, la roca te servirá para poder recoger el reloj.

LOS AÑOS TREINTA: LA FÁBRICA DE ZANAHORIAS

Despertadores: 8
Zanahorias de oro: 15

Una escena de vídeo te muestra como un ladrón te cierra una puerta que te impedirá avanzar.

Al empezar te encontrarás con tres caminos. El de la derecha está cortado por un tubo de ventilación y a la izquierda está la puerta que ha cerrado el ladrón. Dirígete al interruptor que tienes enfrente para pasar por las plataformas. Date prisa.

Sube en los peldaños móviles para llegar al vaporizador de **zanahorias**; ten cuidado con los tubos de vapor y con el ventilador que puede absorberte y llevarte al principio del nivel.

Pasa por las cintas de transporte hasta la siguiente plataforma y sigue el camino que muestran las **zanahorias**. Cuando llegues al otro lado ve a la izquierda y pasa por todas las trampillas hasta montarte en la tapadera a presión que te subirá a un piso superior.

Avanza hasta pasar por la siguiente cinta, las plataformas móviles y por los rodillos. Al final llegarás a la zona que viste en el vídeo del principio. Te verás en una estancia cuadrada con un interruptor arriba. Acciónalo y dirígete a la derecha hasta encontrar tres válvulas rojas que debes accionar para poder bajar con las tapaderas.

Cuando llegues al otro lado, usa los peldaños móviles para llegar a una pequeña plataforma con otra válvula. Si la accionas bajará la columna de agua y podrás subirte en la tapa. Cuando la válvula gire llegarás a la siguiente plataforma con otra válvula y un **reloj**.

Acciona la válvula y pasa por las dos tapaderas. Espera a que la segunda baje para llegar al piso inferior. Pasa por las cintas y ve a la derecha. Encontrarás otro interruptor. Acciónalo y aparecerá una nueva plataforma que luego te facilitará el paso.

Sigue avanzando por las cintas, pasa por debajo de los rodillos y cruza al otro lado saltando por los peldaños. Una secuencia de vídeo te mostrará cómo un ratón roba una **llave** y la lleva al almacén. Todavía no te metas por el agujero. Antes dirígete a la derecha. Pasa por la plataforma estrecha para llegar al principio del nivel y pasar por la puerta que se abrió al accionar el primer interruptor.

Te encontrarás con un circuito de tubos a presión y cintas transportadoras por las que deberás pasar antes de llegar a las pequeñas plataformas donde verás un **reloj** y una **caja**.

Para no tener que repetir todo el camino, llega hasta la primera zona en la que aparecieron las cintas transportadoras y atraviésalas. En vez de subirte en la plataforma móvil, mira al frente y localiza en el piso inferior a uno de los ladrones que vigila una **caja** ACME. Puedes llegar saltando a la zona por la que se metió el ratón. Métete por el agujero y prepárate para alcanzar al ratón y quitarle la **llave**. Nada más entrar encontrarás una caja amarilla que contiene un **reloj**. En el almacén encontrarás más cajas con **zanahorias**.





Cuando hayas conseguido arrebatarle la **llave**, sal por la puerta del interruptor. Ve hacia donde cogiste la primera caja roja y usa la llave en la puerta que estaba cerrada para entrar en otra parte de la fábrica.

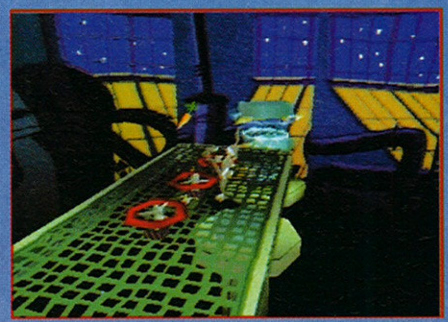
Deberás salvar los obstáculos rápidamente para llegar sano y salvo al otro extremo de la cinta empaquetadora. Verás a tu derecha una cuerda, salta a la siguiente plataforma y verás otra **caja** y un **reloj**. Baja por la rampa y acciona el interruptor verde para activar una plataforma más adelante.

Vuelve por las cuerdas y avanza por los rodillos hasta llegar a otro interruptor que te abrirá la reja de la plataforma anterior. Métete por el nuevo camino y dirígete a la derecha para conseguir otra **caja**.

Avanza por el pasillo y salva los obstáculos para llegar al otro lado. Sube por la rampa y avanza por la cinta. A la izquierda encontrarás la última **caja**. Vuelve sobre tus pasos hasta la plataforma en la que cogiste la penúltima caja para volver a atrapar al ratón y conseguir la **llave**. Una vez dentro podrás coger otro **reloj** de una de las cajas amarillas. Ya con la llave, sal y verás, cerca de la puerta, otro **reloj**.

Después, ve a la zona de los rodillos para llegar a la puerta de la **llave**. Prepárate para el enfrentamiento final con los dos ladrones.

Para poder conseguir las cuatro **zanahorias** doradas y el **reloj** deberás derribar al pequeñajo y al grandullón. ¿Cómo? Pasa por la cinta transportadora y acciona el interruptor del lado donde se coloque el enano. Cuando le caiga el peso encima, vuelve y golpea con el martillo al gordo. Basta con dos golpes para cada uno y obtendrás el premio.



Acciona las válvulas por orden para que suban unas tapaderas que te permitan pasar al otro lado.



Sube en la plataforma para llegar hasta otra de las cajas rojas ACME. ¡Cuidado no te vayas a caer!

LOS AÑOS TREINTA: LA CORRIDA DE TOROS

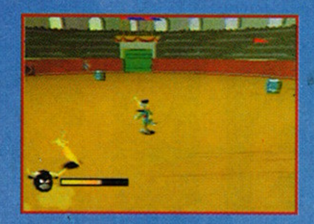
Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 5

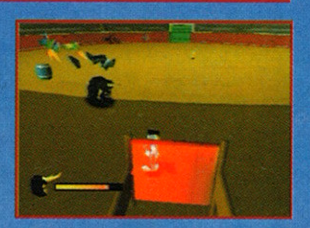
En esta ocasión deberás torear a un torito bravo para conseguir un **reloj**.

Debes conseguir que embista a los cinco burladeros que rodean la plaza.

Además, con cada golpe obtendrás una **zanahoria** dorada.







EL SIGLO DE LOS PIRATAS: MÍA LA MINA

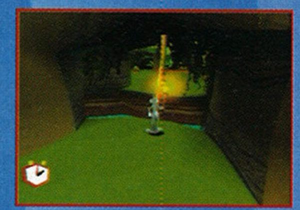
Despertadores: 10
Zanahorias de oro: 41

Para obtener un **reloj** deberás recolectar las diez **cajas rojas** de ACME. La primera la está en un saliente superior al que llegarás atravesando la catarata. Sube por la rampa y salta diagonalmente para poder cogerla. Al pasar por debajo de la catarata habrás visto un pedestal en el centro de una sala. Utiliza tres perlas de la ostra que hay fuera para que salgan unos cubos de piedra encima del agua y así puedas pasar al otro lado.

Antes de cruzar el lago, vuelve a meterte en la sala de la cascada. A la derecha verás un pequeño pasadizo que te llevará a una habitación circular con antorchas apagadas y con un **reloj**. Enciende todas las antorchas para que se haga más visible el **reloj** y puedas cogerlo. Ahora ya puedes dirigirte al otro lado del lago.



Tras la catarata encontrarás el pedestal donde poner las pesas para poder cruzar el lago.



Usa la antorcha para quemar la cuerda y ahorrarte el camino de vuelta a la entrada de la cueva.



Te esperará un pirata al que deberás vencer y tirar al agua para que te sirva de apoyo y poder pasar a la otra orilla.

Cuando cruces, abre los cofres y obtendrás buenos premios. Después puedes derribar al pirata para coger el timón y abrir una reja que está al principio, cerca de la catarata.

Para no tener que volver a hacer todo el camino, coge la antorcha y quema la cuerda que hay en la gruta enfrente del timón. Después balancéate en la cuerda para poder coger la **zanahoria** dorada y el **reloj**. También puedes subirte en el barril para avanzar por el riachuelo de la gruta y coger otro **reloj**.



Para poder romper la roca que tapa la entrada de la cueva, deberás usar los barriles de pólvora.

Ve después hacia la reja y coge los barriles de pólvora del fondo. Deberás colocarlos en la entrada de la mina y prender la mecha con la antorcha para que desbloqueen el camino.

Entrarás en la mina montado en un vagón con el que puedes balancearte a los lados, saltar y agacharte. Dentro de la mina encontrarás las **nueve cajas** que faltan y el resto de **relojes** y **zanahorias** doradas.

Estáte atento, porque deberás saltar para dar en las dianas y cambiar así de vía. Si no lo haces darás vueltas al mismo sitio sin avanzar.

EL FUTURO: RÓMPETE EL COCO

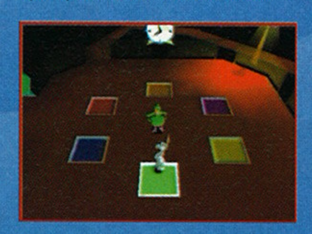
Despertadores: 5
Zanahorias de oro: 21

Debes resolver los puzzles para obtener los últimos **relojes**.

Primero dirígete a la derecha, desactiva la corriente y recoge la **zanahoria** dorada. El puzzle es parecido al SIMÓN. Recuerda el orden en el que el marciano pisa los colores y repítelo. Al acabar obtendrás un **reloj**.

Después, busca la palanca que quita la corriente del otro lado para enfrentarte a un nuevo puzzle. Deberás pisar las casillas de colores para que queden de la misma forma que te enseñaron en la imagen. Un salto y la casilla será roja, dos y será verde. Recoge el **reloj** y las **zanahorias** doradas y ve al transportador de enfrente.

Entra en el carrusel de rayos y sal por la segunda puerta. Al final de la sala encontrarás un tablero que cambia de color y un montón de **zanahorias**. Debes fijarte en las secuencias de color. Pisa las casillas que estén verdes o amarillas, pero no el negro o caerás al vacío.







Para poder sacarle ventaja al marciano, aprovecha todas las flechas turbo que encuentres.



Deberás pisar en las casillas amarillas o verdes para llegar al otro lado sin problemas.



En este puzzle deberás adivinar la combinación secreta que oculta el "gran cerebro".

Cuando lo hayas conseguido, acciona el interruptor del fondo de la habitación para activar las plataformas móviles. Antes de cruzar, entra por las cristaleras para accionar otro interruptor.

Después, sube en el ascensor hasta una palanca que abre la primera salida del carrusel. Usa el transportador y ve al carrusel para entrar por la otra puerta.

Ahora deberás encontrar la clave secreta. Elige las fichas de colores sin repetirlas en la misma fila o columna. Las fichas bien colocadas aparecerán con una corona encima. Cuando lo logres, coge el **reloj** y móntate en el transportador para llegar a la última prueba: competir en patinete contra un pájaro marciano.

Engánchate a los mástiles para avanzar, y pisa las flechas verdes para ir más rápido. Sólo pasarás el nivel y obtener el último **reloj** si ganas la carrera.

Ahora Bugs podrá entrar en la puerta del presente y volver a casa.

Y... "esto es to, esto es to, esto es todo amigos".

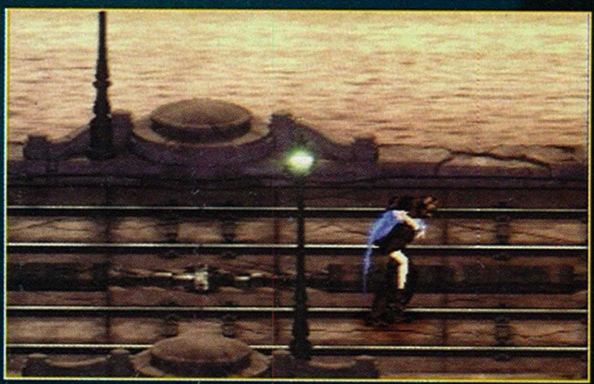
3ª Parte

Final Fantasy VIII

Lo terminaremos... Algún día

Si lo que habíais jugado hasta ahora de este inmenso *Final Fantasy VIII* os ha parecido largo, difícil o complicado, preparaos para enfrentaros a una de las pruebas más duras del juego. En esta tercera entrega encontraréis, además de nuevos niveles a recorrer y nuevas pruebas que superar, la clave para localizar los Guardianes de la Fuerza más escondidos, peligrosos y poderosos de todo el juego. La tarea es ingente, pero sin ellos os aseguramos que completar el cuarto CD se convierte en una batalla casi perdida de antemano. Que tengáis suerte, la vais a necesitar.

32. DE FISHERMAN´S HORIZON A ESTHAR


En esta escena tan romántica, Squall llevará a Rinoa en brazos a Esthar para intentar salvarla. Tan sólo tendrás que avanzar.

Dirige el Jardín hacia la ciudad de los pescadores. Cuando llegues aparecerá Squall en la enfermería y se llevará a Rinoa a escondidas. Apenas deberás manejar a los personajes. Ellos solitos irán hacia las vías del tren donde se encontrarán con el resto del grupo (qué oportunos) y con la bruja Edea.

Edea quiere hablar con Odine, un profesor muy importante que vive en Esthar, y Zell te ofrecerá la posibilidad de explicarte de quién se trata (hazle caso).

Después te darán la opción de formar equipo. Te recomendamos que vayas cambiando de personajes para que todos vayan subiendo de nivel: si no lo haces, más tarde puede que te arrepientas. Si escoges a la bruja Edea, no hagas enlaces complicados con ella porque sólo estará contigo temporalmente.

Después de esta escena



Lo que ha cambiado Squall... ¡y sólo por una chica!

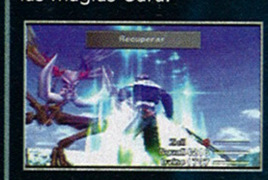
aparecerás en el continente de Esthar. Deberás adentrarte en la gran salina situada al Este de las vías. De nuevo te darán la opción de cambiar de equipo.

Al entrar en las salinas sube por la cabeza del fósil y avanza hasta poder cruzar por unos huesos que te servirán de puente. Por el camino encontrarás un punto de extracción con la **magia Electro ++**. Salta y sigue hacia delante hasta que te encuentres con dos caminos. En el de la derecha encontrarás un **punto para salvar**; será mejor que lo utilices. Y a la izquierda... ¡Vaya bicho!

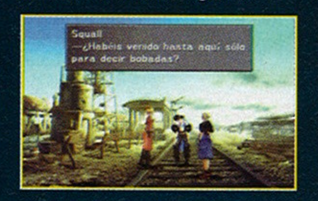
Jefe Avadón

Vida: 12010.
Vulnerable: Agua y Sacro.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Esna y Antimagia.

Al empezar el combate te darán la pista de que se trata de un muerto viviente y ¿cómo se mata a los muertos? Pues resucitándoles. Si todavía no has aprendido el comando Resucitar, usa Recuperar, que es el siguiente más potente (le quitará 9999 puntos de vida, o de muerte).
Con el comando Objetos, usa las colas de Fénix, o las magias Cura.



Tras vencerle, ve por el camino de arriba. Verás que el pasaje tiene ¿interferencias? Examínalo y descubrirás que se abre una puerta en el cielo. Acto seguido aparecerá Esthar de la nada con una secuencia de vídeo genial.




Este será el aspecto de Esthar, "La ciudad del futuro".



33. ÚLTIMO ENLACE AL PASADO

Verás de nuevo a Laguna, Kiros y Ward, en esta ocasión en el edificio Lunatic Pandora (ya tendrás oportunidad de conocerlo más adelante).

Cuando Laguna se quede sólo, habla con los soldados de Esthar que están a ambos lados de la habitación. Después, cuando se hayan ido, habla con el mumba, el otro hombre que está contigo. Antes de hacer lo que te mandan los soldados, escucha atentamente lo que tus compañeros te van a contar. Al no hacer caso del soldado, no tendrás más remedio que luchar contra él. Al poco rato aparecerán Kiros y Ward. Haz los enlaces oportunos y ¡a luchar!

Entra en el ascensor para llegar hasta el profesor Odine. Una vez arriba escucha lo que están tramando el profesor y sus ayudantes. Después, todos saldrán de la habitación y se encontrarán en el exterior del edificio con sus compañeros de fatigas (el mumba y el hombre de verde). Escucha sus planes y después salva la partida. Encontrarás también un punto de extracción con la **magia Muerte**.

Vuelve a entrar en el Lunatic Pandora para recoger del suelo el primer número de la **revista "Armas"**. Sube en el ascensor.


Ten mucho cuidado con los ataques de estos bichitos.

Abajo encontrarás al profesor Odine; acércate a él para preguntarle por Eleone. Antes de que te diga nada deberás luchar de nuevo contra los soldados y los artefactos de Esthar. Después sigue al profesor hasta el exterior del edificio y monta en el coche: no tendrás que ir a ningún lado, te llevarán al centro de investigación.

Ya en el centro encontrarás en la entrada un punto de extracción con la **magia Doble**. Acércate a la plataforma circular que hay en el centro de la habitación (en realidad es un ascensor) para llegar al laboratorio. Antes de entrar, si llevas el ojo observador, encontrarás un punto de extracción con la **magia Fulgor**.

Avisamos que aquí también deberás enfrentarte con los soldados de Esthar, pero sólo dos veces.



Aquí podrás recoger el número uno de la revista "Armas".

Cuando estés solo en el laboratorio acércate a las cristaleras del fondo; podrás ver a Eleone. Después acércate al panel de la derecha e investígalo para desactivar la cerradura de la habitación del piso inferior. Cuando la desbloquees, baja en el ascensor para rescatar a la sobrina de Laguna.


Investiga el panel de la derecha para que Laguna pueda rescatar a su sobrinita Eleone. Si no sale a la primera, vuelva a intentarlo.

34. LA CIUDAD DEL FUTURO, ESTHAR


Los círculos te llevarán de un sitio a otro de la ciudad.Úsalos.



Al ir de compras en Esthar, podrás obtener objetos nuevos.


Alquila coches para moverte por la región de Esthar sin peligro.



Con este mapa pretendemos facilitarte un poco las cosas a la hora de localizar los accesos al Lunatic Pandora.

Al volver a la realidad, aparecerá en la entrada de la ciudad todo el equipo. Después todos se montarán en el coche que les llevará al lugar donde se encuentra el profesor Odine. Al ver a Rinoa, Odine querrá quedarse con ella para observarla mientras tú te das una vueltecita por la ciudad. Después deberás dirigirte a la base Lunagate. Si juegas a las cartas con el profesor, podrás conseguir la **carta de Ward**.

Puedes ir al centro comercial usando los transportadores. En las tiendas que hay allí encontrarás objetos difíciles de encontrar en otros sitios, aunque las tiendas en las que los venden estarán cerradas por ahora. Si visitas la tienda de Jonhy con empeño, aunque esté cerrada, te obsequiarán con **omnipociones**, **elixires** y otros objetos que te serán muy útiles para el viaje (pero sólo de vez en cuando, no te hagas ilusiones).

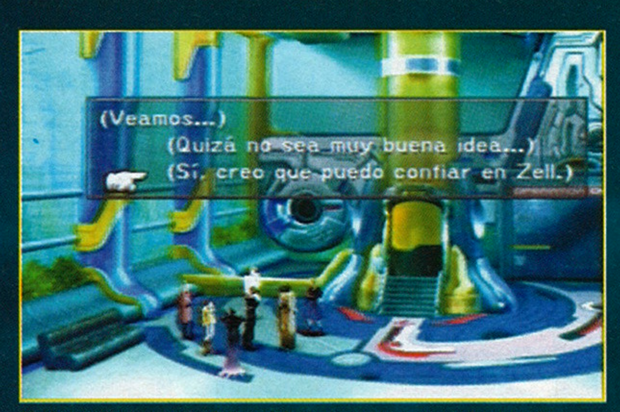
Antes de ir a la base puedes encontrar puntos de extracción en los siguientes lugares. A la derecha al salir de la residencia encontrarás un punto de extracción con la **magia Hielo**. En el puente que está cerca del aeropuerto encontrarás un punto de extracción con la **magia Cura ++**. A la izquierda en el centro comercial encontrarás un punto de extracción con la **magia Tornado**. En la puerta del centro de investigación encontrarás un punto de extracción con la **magia Seísmo**.

El único **punto para salvar** de esta ciudad se encuentra en una de las calles cercanas al aeropuerto.

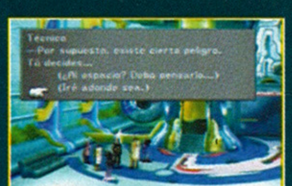
Para llegar a la base Lunagate deberás salir de la ciudad totalmente, es decir, deberás abandonar la zona de las autopistas y adentrarte en la región de Esthar. Si miras ahora el mapa, descubrirás que aparecen nuevos sitios por descubrir. Te aconsejamos que antes de ir a la base te entretengas en el camino para enfrentarte con los Molbol, una especie de plantas verdes que como te ataquen con su "aliento fétido" te dejarán mudo, dormido, ciego, envenenado y loco. La razón por la que deberás enfrentarte a ellos es muy sencilla. Deberás robarles 6 de sus tentáculos para conseguir algo muy especial, que te explicaremos más adelante. Una advertencia: te encontrarás con ellos de pascuas a ramos. Y un consejo: no intentes vencerlos; en el momento en que tengas la oportunidad de robar, hazlo y sal pitando.

Después ve a Tear´s Point (aparece en el mapa) y recoge del suelo, al lado de las estatuas, el **brazalete de Salomón.**

35. ENCUENTRA LA BASE LUNAGATE



No te equivoques con Zell y sé bueno; seguro que será capaz de llevar su misión a buen fin. Además, te tocará manejarlo a ti, así que tú sabrás lo que haces.


Haz de Squall un valiente y escoge la segunda opción.

Al llegar a la base verás a una recepcionista que te está esperando. Síguela para llegar a la zona de las cápsulas de lanzamiento. Allí un investigador te advertirá de los peligros que supone ir hasta tan lejos, pero todos sabemos que Squall es un machote y que nada le asusta. Elige por tanto la segunda opción: "iré donde sea".

Deberás hacer un equipo con Squall, Rinoa y otra persona (no importa cual porque no tendrás que luchar con nadie en la Luna).

Después, deberás elegir el equipo que se quedará en tierra y cuidará de que la bruja Edea no vuelva a ser tan... mala.

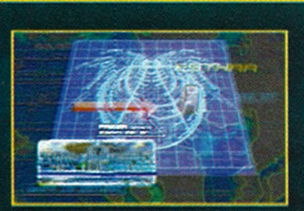
Zell se presentará voluntario para cuidar de mamá Edea, no le hagas rabiar y dile que sí a la primera: "Sí, creo que puedo confiar en Zell".

Después de la pequeña escena de vídeo, deberás llevar a Zell, a Edea y al otro personaje que hayas elegido, hasta Esthar.

36. MOVIDÓN EN LA CIUDAD DEL FUTURO

Al llegar a esta revolucionaria ciudad, descubrirás que un gran edificio se dirige hacia allí. Para saber qué está pasando, dirígete hacia el laboratorio del profesor Odine, que se encuentra a la izquierda de la entrada de la ciudad.

Una vez allí, el profesor te explicará que lo que se acerca peligrosamente hacia Esthar es el Lunatic Pandora (te suena ¿no?). Después te darán detalles sobre los puntos exactos por los que pasará este edificio. Infórmate bien antes de salir del laboratorio por que una vez que lo hayas hecho ya no habrá vuelta atrás.


Estáte atento a la explicación y será más fácil buscar el Lunatic.


Serás afortunado si Odín se digna a salir a echarte un cable.

Te daremos un consejo. Intenta por todos los medios subir al Lunatic Pandora (L.P) en el primer punto de acceso. La razón es la siguiente: si lo haces a la primera tendrás acceso a algunos secretos a los que no podrás optar si entras al segundo o tercer intento.

Como te saldrán por el camino varios soldaditos con los que luchar, te recomendamos que huyas de todos. Si te empeñas en pelear con ellos, seguro que no te da tiempo a subirte en el primer punto.

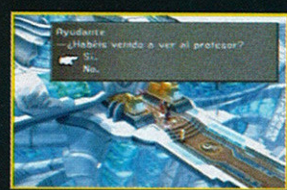
Sólo deberás enfrentarte forzosamente con lo soldados que salgan del L.P en los puntos de acceso: si huyes, el edificio seguirá su camino y no podrás entrar.

Otra cosita. El segundo punto de acceso es el paso a nivel. Pero, al ser un cruce, no es seguro el lugar exacto por el que pasará el edificio. Aleatoriamente pasará por el camino de arriba o por el de abajo.

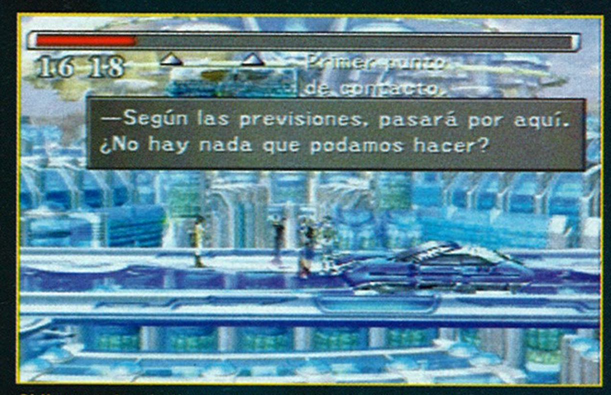

Para subir al Lunatic, primero deberás vencer a los guardias

En el mapa del punto anterior te señalamos cuáles son exactamente los puntos de acceso para que te sea más fácil llegar hasta ellos.

Los puntos de extracción que encontrarás son los siguientes: punto de **extracción Cura ++** cerca de la salida de la ciudad, arriba de las escaleras; punto de extracción **Seísmo** en la puerta del laboratorio; punto de extracción con la **magia Hielo** en la entrada de la residencia presidencial; punto de extracción **Tornado** en el centro comercial.

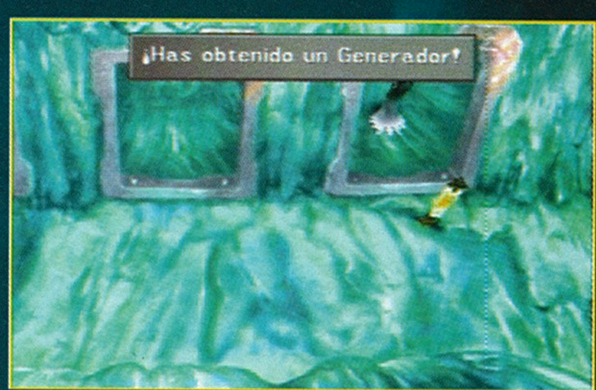

Para buscar a Odine, dirígete al centro de investigación.

También podrás encontrar en el interior del laboratorio los mismos puntos que encontraste con Laguna... pero puede que alguno esté agotado.



Si llegas antes de tiempo espera pacientemente; incluso puedes entretenerte luchando con algún robot para ganar experiencia.

37. EL LUNATIC PANDORA



En esta especie de puertas (las cuales abriste con Laguna), podrás encontrar objetos necesarios para conseguir el último arma de Squall.


También podrás encontrar un número de la revista Karateka.

Si lo has hecho todo a la primera podrás hacer lo que narraremos a continuación. Prepárate porque aquí también tendrás que luchar.

Lo primero que debes hacer una vez dentro del L.P es subir las escaleras (a la derecha de donde te encuentras hallarás el punto de extracción con la **magia Meteo**). Llegarás a una estancia con tres ascensores, cada uno de un color. Entra en el ascensor azul y después sigue el camino hasta que puedas desviarte a la izquierda. Sigue avanzando hasta encontrar el ascensor rojo, pero todavía no entres en él. A la derecha del ascensor encontrarás unas escaleras que dirigen a un nivel inferior. Baja por ellas para encontrar un punto de extracción con la **magia Confu**. Entra en la puerta que hay a la derecha de las escaleras para encontrar un **"Anillo Nupcial"** (permite mejorar la afinidad con tus G.F.). Después, ve a la izquierda y avanza por el pasillo hasta encontrar unas compuertas en la pared. Dentro podrás encontrar un **Generador**, que enseña a Quistis un ataque límite, y una **omnipoción** (objeto variable). Si hiciste todo lo que dijimos cuando estuviste aquí con Laguna no podrás acceder a todos estos objetos. Sigue avanzando a la izquierda para encontrar la revista **"Karateka 005"**.

Después de recoger todos estos objetos retrocede sobre tus pasos hasta el ascensor rojo. Te llevará a la entrada principal en la que estaban los tres ascensores. Entra ahora en el ascensor verde.

Al salir encontrarás un punto de extracción con la **magia Sanctus** y un **punto para salvar** si sigues avanzando. Después elige el camino que esté más al Norte. Llegarás a una habitación en la que te saldrá al encuentro una especie de monstruo-robot que te impedirá el paso. Es inútil que hagas nada para impedir que te expulse fuera del L.P.

Sólo te queda admirar, en una sorprendente escena de vídeo, cómo el edificio se para sobre Tear´s Point.

38. CERCA DE LA LUNA

Al llegar a la Base Lunagate y salir de las cápsulas de lanzamiento, deberás dirigirte a la enfermería. Allí encontrarás un **punto para salvar** y dos hombres que custodian la entrada.

Antes de dejar a Rinoa en ningún sitio, juega a las cartas con Piet. Este posee la **carta del G.F Alejandro**, pero probablemente tardará mucho en salir.

Entra en la habitación con Rinoa y déjala allí. Después, sal de la enfermería y avanza por el camino superior. Habla con todos los científicos que te encuentres para poder enterarte de la historia de la Luna. Al llegar al final del pasillo, no subas las escaleras y sigue el camino; de ese modo llegarás a la sala de control de la base.

Antes de hablar con Piet, habla con el resto de la tripulación para observar la Lágrima de la Luna, una nube de monstruos que está apunto de caer sobre el planeta. Después dirígete hacia Piet y contéstale que todavía no has hablado con Eleone; así te informará del lugar donde se encuentra.


Juega a las cartas con Piet para conseguir la carta de Alejandro.


En esta habitación podrás encontrar a la pobre Eleone.

Para encontrar el lugar sal de la sala de control y sube las escaleras.



Por nada del mundo se te debe olvidar jugar a las cartas con Eleone; tiene la carta de Laguna, muy útil para acabar el juego sin problemas.


En estos armarios encontrarás el traje espacial para Squall.


Por mucho que lo intentes no podrás parar a Rinoa.


De nuevo las escenas de video te dejarán con la boca abierta.

Llegarás a un pasillo en el que dos investigadores observan el nicho de la bruja Adel. Acércate y habla con ellos para ver cómo cuidan a la bruja. Encontrarás a Eleone en la puerta del fondo del pasillo. Pero cuidado ¡es muy importante que todavía no hables con ella! Al acercarte a ella propónle echar una partidita de cartas.

Ella tiene en su poder la **carta de Laguna**, la cual te será de mucha utilidad más adelante al convertirla en **"sales heróicas"**. Puede que te cueste un poco conseguirla, sobre todo por las reglas de juego de la Luna, pero para eso puedes resetear la consola y volver a empezar.

Después de jugar a las cartas con Eleone habla con ella. Squall le comentará lo que le pasa a Rinoa y le pedirá que les ayude, pero no podrá ayudar hasta que no la vea. Al dirigirte a la enfermería, los altavoces te advertirán que algo raro está pasando allí. Ve con Squall para descubrir que le ha ocurrido a Rinoa: ¡Está "posesa"!

Aunque intentes acercarte a ella, no podrás ni tocarla ya que está protegida por una especie de campo magnético. Sólo te queda adelantarte a ella para no perderla de vista.

Corre a la sala de control e intenta impedir que toque el panel de control. Como será imposible pararla, sal y sube por las escaleras. Habla de nuevo con los del túnel, podrás ver cómo la avalancha de monstruos, representada en una magnífica escena de vídeo, está cayendo sobre el planeta. Entra después en la puerta que hay justo enfrente de los dos investigadores.

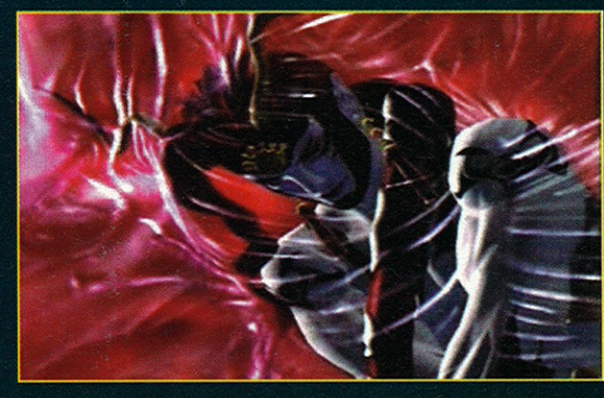
Entrarás en una habitación donde podrás cambiarte de ropa para salir detrás de Rinoa. El **traje espacial** lo encontrarás en unos armarios negros que están a la derecha de la puerta. Si te fijas, detrás de los cristales verás cómo Rinoa se prepara para salir al espacio. Métete tú también en la habitación sin gravedad. Si quieres seguirla, aunque de ninguna manera conseguirás atraparla, pulsa "arriba" en el pad de control.

Cuando se cierre la compuerta, vuelve sobre tus pasos y dirígete a la sala de control (no intentes cambiarte de ropa).

Después de ver la alucinante escena de vídeo y hablar con Eleone, síguela a las cápsulas de emergencia para poder escapar de la base. Encontrarás un **punto para salvar** abajo.

Una vez en las cápsulas, vuelve a hablar con Eleone y métete en la cápsula.





39. CON UN PAR... DE NARICES

Tras ver cómo se destruye la base, Squall entrará en la mente de Rinoa y, para colmo de males, podrá ver cómo su único amor está apunto de... Bueno, después de llorar o reírte (según tu sensibilidad), podrás ver cómo Squall toma cartas en el asunto y decide salir a buscarla.

¿No te huele a minijuego? Para poder salvarla deberás usar los botones de dirección y el botón triángulo, de tal forma que la silueta de Rinoa quede justo en el centro de la pantalla de tu televisor. Si no lo consigues, no podrás atraparla y la habrás matado Y tú no quieres eso, ¿verdad?

Tranquilo, porque si tu mando no responde bien, (por no decir que has sido un torpe y lo has hecho mal), te darán la oportunidad de volver a intentarlo.

Cuando Squall la tenga en sus brazos podrás ver cómo la suerte les vuelve a acompañar y cómo, por arte de magia, aparece de la nada una nave que muy pronto te será familiar.


En la cápsula de escape, Squall podrá pedir ayuda a Eleone.



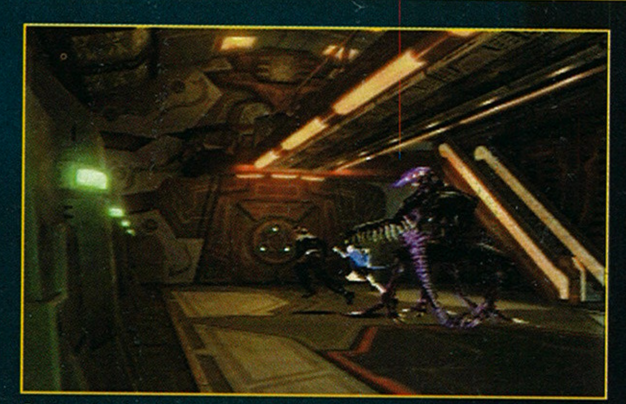
Eleone hará que Squall se meta dentro de la mente de Rinoa.







40. EL LAGUNAMOV


Para poder derrotar a este alien de color morado deberás encontrar a su pareja del mismo color y enfrentarte a él antes que a otros.


En realidad en la nave hay cuatro parejas de alienígenas. Deberás derrotarlos a todos para poder apropiarte de la nave.


Disfrutarás de lo lindo con la canción de esta escena.

Nada más entrar en la nave podrás ver un **punto para salvar** la partida.

Después de usarlo ve a la izquierda e investiga el panel de mandos, de tal forma que puedas accionar el aire

Al salir de esta habitación Rinoa y Squall hablarán de lo que les ha pasado aunque, como viene siendo habitual, encontraremos a Squall un poco tirante.

Ambos avanzarán por un puente desde el que descubrirán que no están solos en la nave. Te vamos a adelantar que en la nave hay ocho aliens, dos verdes, dos rojos, dos morados y dos amarillos. Para poder vencerlos deberás matarlos a pares; si no es así resucitarán. Más adelante te lo explicaremos todo con más detalle.

En el puente podrás ver una puerta por la que todavía no podrás pasar y justo a su lado encontrarás un punto de extracción con **la magia Lázaro**. Por supuesto, antes de bajar y encontrarte con el monstruo, no te olvides de enlazar tus G.F.

Jefes Gestalt

Vida: 5200.
Magias que se pueden extraer: Electro + +, Cura + +, Esna y Lázaro.

Antes de empezar a luchar deberás tener en cuenta un par de cosas.
La primera es que estos alienígenas te atacarán fundamentalmente con magias de estado, por lo que una de las cosas que deberás hacer es extraer todas las magias Esna que puedas.
Segundo, que los consejos de esta tabla te valdrán para los ocho aliens que habitan la nave.
Sin duda, el ataque que les hará más daño es el de tus G.F.
Los aliens tienen poca vida, así que con dos o tres ataques de tus guardianes más potentes acabarán con ellos sin problemas.





El primer alien al que has tenido que vencer era de color morado, así que ahora lo que tienes que hacer es buscar a su pareja, es decir, a otro bicho de color morado.

Desde el hall en el que te encuentras, podrás ver al fondo dos puertas. Entra por la de la izquierda para llegar a una sala en la que encontrarás un alien de color rojo. No vayas hacia él y corre para meterte por la siguiente puerta que encontrarás a la izquierda.

Ahora sí, en esta habitación hallarás al segundo alien morado. Tras derrotarlo dirígete a la sala anterior para enfrentarte con el alien de color rojo.

Encontrarás a su pareja en las escaleras por las que bajaste al principio, así que retrocede para luchar con él.

Ahora sólo te queda encontrar a los alienígenas de color verde y amarillo. Para encontrar al primer alien verde, baja de nuevo y métete esta vez por la puerta de la derecha. En esta sala, además de encontrar lo que buscabas, podrás salvar la partida. Para encontrar al segundo alien verde, vuelve al hall y métete de nuevo por la puerta de la izquierda. Haz lo mismo en la siguiente sala.

Sobre el ascensor verás al segundo alien verde. Tras derrotarle entra por la puerta situada a la izquierda del ascensor; llegarás a la sala de reuniones y en ella encontrarás al penúltimo alien que deberás derrotar, esta vez de color amarillo.

Después de vencerlo puedes investigar los ordenadores para descubrir lo que ya sabes, que hay que vencer a los alienígenas a pares. Sal de la habitación y, para ahorrarte todo el camino de vuelta, lleva a Squall y a Rinoa a una puerta que no podrás ver pero que se encuentra justo delante del ascensor. Saldrás al puente del principio. Avanza para llegar a la habitación por la que entraste al salvar a Rinoa, allí encontrarás al último alien de color amarillo.

Después de recorrer toda la nave salva la partida, sube por el ascensor para llegar a la sala de control de la nave (ahora sí que puedes usar la puerta del puente). Como tienes merecido un descanso, relájate y disfruta de una escena muy, pero que muy romántica entre Squall y Rinoa, con canción cantada y todo.

Tras descubrir que los de Esthar quieren a Rinoa por considerarla una bruja, a Squall no le quedará más remedio que dejar que se la lleven.

Recuerda que la llevarán al Pabellón de la Bruja. Tras despedirte de ella, introdúcete de nuevo en la nave y dirígete a la sala de reuniones. Contigo aparecerá el personaje que elegiste para que te acompañara a la Luna. Después irán apareciendo todos los del equipo y te echarán la bronca padre por haber dejado que Rinoa se fuera. Entre todos decidirán que hay que rescatarla, así que dirígete a la sala de control para ver que Selphie ya ha tomado los mandos de la nave y.... ¡a por Rinoa!

Un consejo, el Lagunamov tiene piloto automático. Basta con que accedas al mapa del mundo (pantalla completa) y señales con el puntero el lugar donde quieras ir, después selecciónalo con el botón X.



Hagas lo que hagas, al bajar de la nave los científicos de Esthar se llevarán a Rinoa al Pabellón de la Bruja.

41. ¡HAY QUE SALVAR A RINOA!

Al bajar de la nave, sube por las escaleras del fondo para entrar en el edificio. Nada más entrar encontrarás un punto de extracción con la **magia Paro**. Habla con los guardas para que te dejen ver a Rinoa una vez más.

Al entrar en el laboratorio verás cómo los científicos manipulan su cuerpo. Entra por la fuerza en la habitación en la que tienen a Rinoa y colócate justo delante de la cápsula. Ahora... mira y disfruta de una de las imágenes más bellas del juego (voy a llorar...).

Al salir del laboratorio estarás casi dispuesto a pelear con quien haga falta, pero no te embales. Un personaje con traje de Esthar impedirá que los soldados te ataquen. No te voy a decir quién es el personaje por que a estas alturas ya debes saber quién es.


Recuerda que el Lagunamov tiene piloto automático.

Ya en el Lagunamov, Rinoa pedirá disculpas por las molestias y entre todos decidirán ir a casa de Edea. Pero antes de ir hacia allí, mira lo que puedes conseguir.


Afortunadamente, Squall conseguirá salvar a Rinoa y podrás disfrutar de una escena que te recordará la intro del juego. (Que Rinoa no está muerta... je, je, je).

42. ENCUENTRA LOS G.F. OCULTOS

a) En las Ruinas de Centra.

Encontrarás las ruinas en la mitad superior de la región de Centra. Parece una figura geométrica, como un diamante. Entra, sólo si quieres claro, para conseguir al **Guardián de la Fuerza Odin**, mundialmente conocido como... **"el Sable Justiciero"**. Al contrario que los otros, este G.F no se unirá a ti, si no que aparecerá aleatoriamente en los combates para acabar de un "sablazo" con tus contrincantes. Pero no te hagas ilusiones por que en los combates más difíciles no se dignará a aparecer.

Para poder encontrarlo, antes tendrás que superar una especie de prueba, como un minijuego. Pero una cosita más. Te darán un tiempo límite para encontrarlo y vencerlo: 20 minutos.

Al entrar en las ruinas, sigue el único camino posible. El primer punto de extracción que verás (en la plaza del principio) contiene la **magia Drenaje**. Sube las escaleras y entra en el edificio. Tendrás que subir unos escalones para llegar a una especie de ascensor que te llevará a un nivel superior.

Una vez arriba sube, si quieres y si te sobra tiempo, por las escaleras de la derecha para encontrar un punto de extracción con la **magia Aero**.

Después, sube por las escaleras de la izquierda para llegar a una estancia con un interruptor. Acciónalo y baja de nuevo. Acércate a la luz azul que hay en el centro para que aparezca una escalera de caracol. Sube por ella hasta llegar a una plataforma circular. Verás una estatua con un ojo de cristal. Sácaselo y sigue subiendo las escaleras.

Llegarás al tejado de las ruinas (de color verde) y a un punto de extracción con la **magia Dolor**. Sube por la escalerilla que hay pegada al tejado y pon el ojo en la estatua que encuentres. Al hacerlo te darán una contraseña. Toma nota, sácale los dos ojos, y vuelve a la estatua anterior.

Coloca los dos ojos y di la contraseña. Se abrirá una puerta, pero antes de pasar asegúrate de que llevas todo en perfecto estado. Después... entra, entra.


En la región de Centra, a la que podrás llegar con el Jardín, encontrarás un edificio un tanto extraño. Entra, entra...


Acciona el interruptor para que aparezcan las escaleras.



Guardián de la Fuerza Odín

Vida: 7900.

Magias que se pueden extraer: Paro, Muerte, Doble, Triple.

Para obtener al G.F Odín, usa el ataque límite de Squall y los G.F más potentes. Las magias también pueden ser útiles. Ten en cuenta que tienes un tiempo límite para ganarle, pero si vas con el tiempo justo, Odín apenas te atacará.

Si lo ves posible, extráele **magias Triple** para futuros adversarios.



Pero en estas ruinas no sólo conseguirás a Odín, si no que también puedes conseguir al **G.F Tomberi**.

Para hacer que salga, deberás vencer primero nada más y nada menos que a 20 Tomberis pequeños. Podrás luchar con ellos en la plaza circular a la entrada de las ruinas.

Los reconocerás fácilmente, ya que son unos bichos verdes y pequeños con unos ojos brillantes que de entrada no te atacarán. Aprovecha para vencerlos con los ataques límite de Squall y de Zell (si es que lo llevas en tu grupo) ya que son los más potentes. Después equipa a alguien del grupo con comandos de apoyo (resucitar, recuperar, objetos...). Los tomberi no suelen atacar a menudo, simplemente se irán acercando paso a paso hasta estar a tu altura para asestar una puñalada mortal. Así que cuando veas que se acerca demasiado, será mejor que huyas (L1+L2).

Cada Tomberi tiene aproximadamente 20000 puntos de vida, así que deberás tomártelo con calma. Cuando hayas derrotado a los 20 tomberis, saldrá el rey.

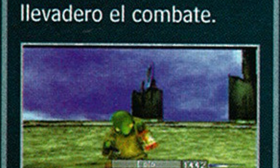

En esta habitación encontrarás al Guardián de la Fuerza Odín.



Guardián de la Fuerza Tomberi

Vida: 70.000.

Para derrotarlo fácilmente, y conseguir que se una a tu equipo, deberás usar los especiales de Squall y de Zell. Si tienes a Zell en un nivel considerable y le haces buenos enlaces, será sin duda el personaje que más vida quite a Tomberi.
También puedes usar a los G.F para hacer más llevadero el combate.



Nota: os recordamos que la vida de muchos enemigos varía según el nivel de los personajes (en este caso Squall deberá estar en el nivel 40 aproximadamente).

b) En el desierto Kayukbahr.

Lo encontrarás en la región de Centra, simplemente debes buscar una zona con tierra amarilla. Este desierto se extiende hasta el mar de tal forma que podrás ver a la izquierda del mapa una pequeña isla que también forma parte del desierto. A ella sólo puedes llegar con el Lagunamov.

Una vez allí, fíjate bien y verás una especie de cactus que aparece y desaparece entre la arena. Cuando lo veas aparecer ve hacia él.

Guardián de la Fuerza Cactilión

Vida: 100.000.
Vulnerable: Agua.
Magias que se pueden extraer: Fusión, Gravedad y Tornado.

Este combate será un tanto pesado. Deberás aguantar y resucitar en más de una ocasión a tus compañeros, así que asegúrate de llevar una buena cantidad de magias Lázaro. Su ataque más potente es Miles de espinas, aunque sólo afectará a uno del grupo. Para quitarle una buena cantidad de puntos de vida usa al G.F Leviathán y a los demás guardianes (excepto a Diablo). También puede ser de gran ayuda el ataque límite de Squall.



Tras vencerle, podrás introducirlo en la lista de tus G.F, pasando a ser uno de los más eficaces, además de ser de los más graciosos.



Aterriza en la Isla y espera a que aparezca un cactus gigante; acércate a él para poder enfrentarte con Cactilión.

Puedes entretenerte en este desierto intentando derrotar a los cactilios (cactus pequeñitos) lo que te permitirá obtener... ¡20 PH para tus G.F!

c) Para conseguir a Helltrain.

A continuación te explicaremos para qué te ha servido recoger tantos tentáculos de Molbol y comprar tantas Panaceas. La razón es muy sencilla.

Con ayuda de la Habilidad Mejorar Brebajes del G.F Alejandro (te aparecerá cuando le hayas adiestrado en la habilidad Saber Médico), podrás convertir 60 Panaceas normales en 6 Panaceas +. Estas panaceas, con la ayuda de 6 tentáculos de Molbol, de 6 Tubos de Hierro y del brazalete de Salomón, te servirán para poder invocar a este curioso y divertido G.F. Espera a verlo y podrás entender lo que te decimos.

d) Los G.F más difíciles.

Para completar tu colección de G.F deberás viajar hasta un lugar que no podrás encontrar en el mapa. Aquí sólo podrás llegar cuando tengas el Lagunamov.

Bueno, para encontrar el lugar en cuestión sitúate en la esquina inferior izquierda del mapa. Se trata de una pequeña isla llamada **Isla del Buque de Guerra**. Una vez estés en la isla, si llevas a Zell en tu equipo, este se ofrecerá para exponer su teoría; no seas malo y escúchale, que ya verás que de cosas aprendes. Más tarde entra en el edificio y, por si las moscas, prepara a todos tus G.F y haz los enlaces oportunos.

Justo en el centro de la habitación podrás encontrar una luz azul; acércate a ella cuando, al rato, deje de brillar (hazlo despacio). Al hacerlo una voz extraña te retará a un combate.

Subjefe Gran Dragón

Vida: 32.967.
Vulnerable: Hielo, Sacro.
Absorbe: Agua y Viento.
Magias que se pueden extraer: Piro + +, Espejo, Fulgor y Meteo.

Es aconsejable que extraigas todas las magias Meteo que puedas, por que más tarde podrían hacerte falta. Si has conseguido ya al G.F Tomberi, incorpora a uno del equipo la habilidad "bajar de nivel" y úsalo de ahora en adelante con todos tus enemigos.
Los ataques de el Gran Dragón pueden llegar a quitar 4000 puntos de vida a todos los del equipo, pero si has hecho todo lo que hemos ido poniendo en la guía, esta cifra no supondrá ningún problema. Es muy aconsejable usar al G.F Diablo ya quitará casi ¡10.000 puntos de vida!





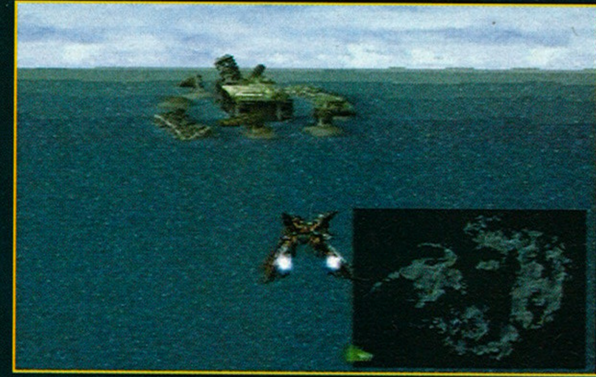


Aprovecha que estás en el desierto para derrotar a unos cuantos cactilios. Si logras atraparlos, tus G.F conseguirán 20 PH.

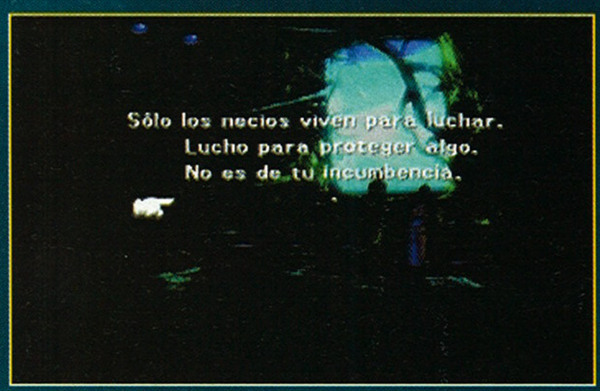


Mezcla todos los objetos necesarios para conseguirlo.





La Isla del Buque de Guerra la encontrarás en la esquina inferior izquierda del mapa. Sólo accederás a ella con el Lagunamov.



Escoge la tercera opción, la que está oculta, para poder enfrentarte con el G.F Bahamut. Véncelo y será todo tuyo.


Cuando parezca que se acabaron los pasillos...



Aunque parezca que hayas vencido no cantes victoria. Escoge la segunda opción y saldrá un nuevo Dragón con 49.572 puntos de vida. Haz lo mismo que antes. Los G.F más potentes que puedes invocar son Shiva y Helltrain. Tras vencer un nuevo mensaje aparecerá, escoge la tercera opción; tranquilo que no es una errata, esta opción está oculta.

Guardián de la Fuerza Bahamut

Vida: 46800.
Resistente: Veneno.
Invulnerable: Rayo y Viento.
Magias que se pueden extraer: Fulgor, Lázaro +, Cura + + y Antimagia.

Al igual que antes, es mejor que extraigas las magias más interesantes y después ataques. No es de los más difíciles, pero si tienes mala suerte se pondrá un poco pesado. Su ataque más potente es Megafulgor y te quitará alrededor de 5000 puntos. Puedes atacar con Shiva, Ifrit y sobre todo con el especial de Squall. Tras vencerle se unirá a ti y te jurará fidelidad eterna.



Después de este combate, deja la isla por ahora. Ve a **Winhill** (por que está más cerca), reorganiza tu equipo (si quieres) llevando contigo a los más fuertes. Revisa tus enlaces, incorpora los comandos más interesantes como Kamikaze y ve al hotel para descansar.

Antes de volver a la isla puedes dirigirte al pueblo **Shumi** o a **Fisherman´s Horizon** para recargar magias Artema. Al pueblo Shumi no podrás volver en el cuarto disco.

Si esta zona te cuesta mucho, vuelve después de hacer lo del Orfanato de Edea.

Desciende por el árbol después de salvar tu posición. Abajo encontrarás un punto de extracción con la **magia Antimagia**. Habla con Zell para descubrir el panel que hay a tu izquierda. Este panel abre la compuerta del piso inferior. Elige la opción que te permita ver un informe detallado (tranquilo que todo lo hará Squall).

Al bajar al siguiente piso encontrarás un nuevo panel. Elige 2 unidades de vapor para poder abrir la siguiente compuerta.

En el siguiente nivel deberás elegir sólo una unidad de vapor; al igual que en el panel del piso inferior. Monta en el ascensor para bajar al último nivel.

Inspecciona el aparato que hay en el centro de la habitación y deja que Zell lo arregle. Se abrirá una puerta a tu izquierda. Ve hacia ella y reza todo lo que sepas.

¡¡¡¡Aviso!!!!! Esta zona es realmente desesperante; si lo haces todo seguido, sin que te maten ninguna vez, puede que tardes unas tres horas en encontrar al último G.F. Vamos, casi una maratón.

Un último consejo, ve directamente al **punto para salvar** que hay a la izquierda de la pantalla. Es por tu bien, palabra.



El Guardián Bahamut, si lo usas varias veces para que vaya subiendo de nivel, será uno de los más potentes de tu colección.

Subjefes del primer nivel: Tricéfalo

Vida: 11362.
Vulnerable: Agua.
Absorbe: Veneno.
Muy vulnerable: Sacro.

Te serán muy útiles el comando "bajar de nivel" y el G.F Alejandro (con el comando Apoyo).



Subjefes del segundo nivel: Grendel y Galkimasera

Vidas: 13984 y 6753.
Vulnerables:
Grendel a Viento, Piedra y Sacro.
Galkimasera a Sacro.

Para derrotarlos usa varios G.F, sobre todo a Diablo y a Alejandro; pero empieza bajándoles el nivel.
Te lanzarán magias de estado así que lleva una buena previsión de magias Esna.



Subjefes del tercer nivel: Bégimo

Vida: 57125.

Las cosas ya se van complicando.
Ninguno de los Guardianes de la Fuerza le quitarán una cantidad razonable de puntos. Sigue usando el comando bajar de nivel e introduce el comando Kamikaze para acabar con él más rápido.

No te preocupes, que para algo tienes las colas de Fénix.
De cualquier forma, usa el Guardián de la Fuerza Helltrain para estar más tranquilo, y a Eolo (con apoyo) que será el que más vida le quite.



Subjefes del cuarto nivel: Gran Dragón

Vida: 60756.
Vulnerable: Hielo y Sacro.
Absorbe: Fuego y Viento.

Extrae sus magias Meteo y usa en él los mismos comandos que ya has empleado antes.
El Guardián que más te ayudará en esta ocasión será Diablo.

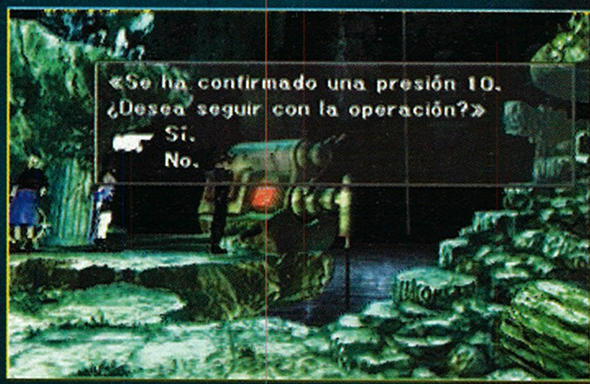


Subjefes del quinto nivel: Férreos

Vida: 59131.
Vulnerable: Rayo.
Invulnerable: Veneno.

En esta ocasión, además de usar los comandos anteriores, deberás usar las magias Antimagia, ya que si no lo haces así, tus ataques les afectarán la mitad.
Los Guardianes de la Fuerza más potentes en esta ocasión serán Diablo y Eolo.





Cuando por fin llegues a lo más profundo de la isla, podrás enfrentarte al Ente Artema y extraerle a Edén. Reza tío, reza.


Podrás sentir un gran alivio cuando aparezca Odín a salvarte en estos combates eternos.

Después de todo esto, llegarás a un pasillo en el que encontrarás un punto de extracción con la **magia Artema**.

Después podrás acceder a una habitación, a la última habitación. Y prepárate,


Será mejor que aproveches el único punto para salvar.

porque lo que has pasado hasta llegar aquí no es nada comparado con lo que viene a continuación.

Con la habilidad Ojo observador (del G.F. Sirena) podrás descubrir un **punto para salvar**, ¡Úsalo, por Dios!

Investiga el panel que hay a la derecha de la pantalla, di que sí, que deseas continuar con la operación, y que te sea leve, porque este es uno de los enemigos más duros.

Jefe Ente Artema

Vida: desconocida (100000 puntos aproximadamente). **Magias que se pueden extraer:** Revitalia, Antimagia, Artema y G.F Edén.

Lo primero que deberás hacer es extraer al G.F Edén. Después lo único que realmente le hará daño será el ataque límite de Squall y el comando Kamikaze. Los G.F no le quitarán más de 5000 puntos, aún usando el Apoyo. Realmente es un hueso duro de roer. Si te ataca con su Megaenergía quitará 9999 puntos de vida. Lo que quiere decir que matará de un plumazo a uno de tu equipo. Además su magia Ultragravedad te quitará cerca de 6000 puntos de vida. En fin, esperemos que no se pase demasiado.





43. CONSEJOS PRÁCTICOS

Antes de seguir con la historia te daremos unos cuantos consejos para acabar con éxito el juego.

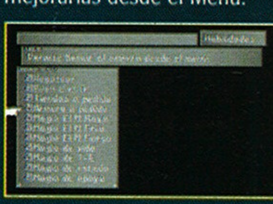
- Cuando te muevas por el mapa del mundo, te enfrentarás con menos enemigos si sigues los caminos.



- Intenta conseguir cuanto antes todos los G.F para que vayan aprendiendo habilidades y ganando experiencia.
- Utiliza a todos los Guardianes, porque de ese modo subirán más rápido de nivel.
- Lo primero que debes hacer aprender a tus G.F es el comando Apoyo, ya que si lo utilizas correctamente, quitarán más del doble de puntos de vida.
- El comando Apoyo aparecerá si presionas el botón Select durante la invocación. Acto seguido saldrá un icono en la parte inferior derecha de la pantalla. Este icono te marcará cuándo debes pulsar el botón Cuadrado, ya que cuantas más veces lo pulses, más eficiente será el apoyo. Ten cuidado, porque de vez en cuando saldrá una cruz que te indicará que debes dejar de pulsar el botón.



- Es importante que de vez en cuando cambies a tus personajes para que, más o menos, tengan todos el mismo nivel. De ese modo al final del juego no te llevarás sorpresas desagradables.
- Intenta jugar el mayor número posible de veces a las cartas. De ese modo, y con la habilidad "convertir cartas" podrás obtener numerosos y útiles objetos.
- En los combates es aconsejable que uno del grupo esté equipado con comandos como "resucitar", "recuperar", etc. Es decir, que lo mejor es llevar a un personaje de apoyo para el resto del grupo.
- Si has seguido esta guía desde el principio, te habrás fijado que, en los combates más importantes, resaltamos las características de los enemigos, sus puntos débiles o su fortaleza. Utiliza estos datos para enlazar las magias que más les afecten en el ataque y que a ti te protejan más en la defensa.
- Si tienes alguna duda, sólo tienes que acceder a la Guía que encontrarás en el Menú. Te recomendamos que te familiarices con los iconos que representan los estados alterados, las habilidades de grupo, las habilidades de los G.F, etc. ya que de ese modo no te resultará difícil curar a tus compañeros ni reconocer que habilidades tienes.
- Mira de vez en cuando en el Menú el inventario de objetos, ya que puedes dar con alguno que mejore la condición de tu personaje, la afinidad con los G.F o que enseñe ataques especiales.
- Si aún así tienes serios problemas en algún combate y tienes en tu poder la carta de Laguna, podrás convertirla en 100 sales heróicas, las cuales te harán totalmente inmune a cualquier tipo de ataque, mágico o físico. Temporalmente claro. Aunque también te aconsejamos que las reserves un poco, ya que al final puede que te hagan muuuuucha falta.
- Otro detalle que deberás tener en cuenta, es que según vayas adquiriendo algunos objetos podrás mejorar las armas de los personajes en las tiendas especializadas para ello. Si además tienes al G.F Tomberi, y ha aprendido la habilidad "armería a pedido", podrás mejorarlas desde el Menú.

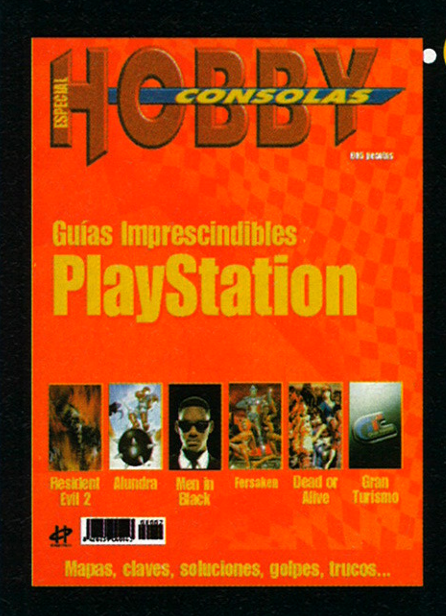


- Antes de pasar al cuarto disco será mejor que te pases por los siguientes puntos: por el pueblo shumi para extraer magias Artema (no podrás volver más adelante); por la isla Longhorn (al noroeste de Dollet) donde encontrarás Adamantaimais, especie de tortugas que poseen objetos raros y útiles; por las islas del Cielo y del Infierno (al noreste de Esthar y al sudoeste de Deling respectivamente), en las que encontrarás enemigos poco comunes y de niveles muy altos, y, lo que es más importante, puntos de extracción con magias muy interesantes (instala la habilidad "ningún encuentro" del G.F Diablo e investiga las islas con el botón X de cabo a rabo, verás que sorpresas más agradables te llevas).



- Si al enfrentarte al enemigo final, Squall se encuentra en el Nivel 99, la lucha será el demasiado difícil (el que avisa no es traidor).

Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. Nº 2

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

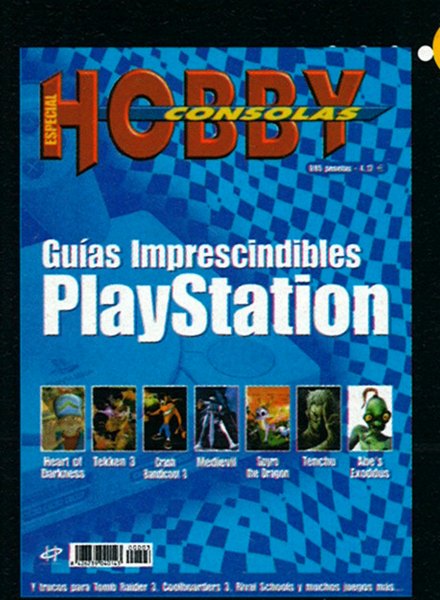
• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. Nº 3

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos este cupón (o fotocopia) , o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma









READY 2 RUMBLE

¡Es la hora de las tortas!

Ready 2 Rumble es un arcade de boxeo en el que nuestro objetivo es hacernos con el título de campeón. Con este fin, debemos derrotar a varios estrafalarios luchadores a base de uppercuts, derechazos, y demás golpes del repertorio pugilístico.

Como podéis apreciar en las imágenes, *R2R* huye de la simulación pura y dura, y presenta un sistema de control muy asequible en el que todos los movimientos se ejecutan mediante una simple combinación de botones.

El juego incluye dos modos de juego, versus e individual, dividiéndose a su vez este último en arcade y campeonato. El campeonato es el más interesante de todos, ya que no sólo nos permite pelear, sino mejorar las estadísticas de nuestros boxeadores llevándoles al gimnasio y entrenándoles en varios aparatos. Además, luego podemos guardarlos en la tarjeta de memoria y enfrentarlos con los de otros jugadores.

Por lo demás R2R es un juego muy irregular, con luchadores lentos y torpones, gráficos pixelados y repetitivos, y pocos modos de juego. Los jugadores novatos quizás le encuentren el punto, pero los veteranos del ring tienen otras cosas más interesantes y realistas como el genial *Knockout Kings 2000*.




READY 2 RUMBLE
Arcade de Boxeo
Compañía: **Midway** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (2 bloques) | Dual Shock
Gráficos 5 | Sonido 5 | Diversión 5
+ Cuando juegas a dobles el juego pica bastante.
- Tiene pocos modos de juego.
- No termina de cuajar.
5
Ready 2 Rumble es un arcade sencillito con algunos momentos divertidos en el modo versus, pero que por lo demás es completamente prescindible.

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Tan real como la vida misma

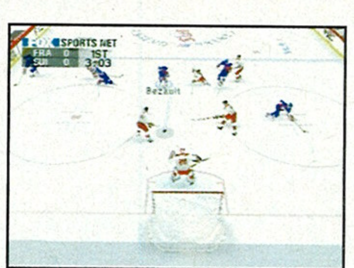
NHL Championship 2000 es la respuesta de Fox Interactive al *NHL 2000* de EA Sports. Y la verdad sea dicha, para ser el primer título de hockey que desarrollan no les ha quedado nada mal.

A las consabidas opciones típicas en estos juegos, tales como equipos reales, editor, gráficos detallados o un montón de modos de juego, *NHL 2000* añade una prodigiosa y desafiante Inteligencia Artificial.

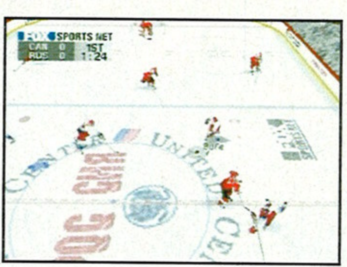
Y es que a diferencia de otros títulos, los jugadores rivales actúan en equipo y no se limitan a perseguirnos para quitarnos la pastilla. Así, realizan pases, se cubren, bloquean a los nuestros... ¡y todo ello aún en el nivel de dificultad más bajo!

Gracias a esto, los partidos contra la consola se convierten en auténticas pruebas de habilidad en las que debemos sudar la camiseta para anotar cada tanto.

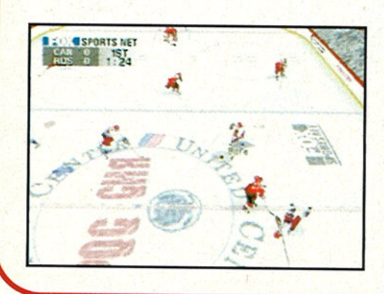
Obviamente, este énfasis por la verosimilitud se cobra su precio en la velocidad y en el control. *NHLC2000* tiene un ritmo muy lento y un control bastante complejo, ya que todos los movimientos se ejecutan mediante una combinación de botones del pad. Se necesita mucho tiempo para hacerse con el sistema de control, por lo que a buen seguro desagradará a los jugadores acostumbrados a los arcades. No así a los amantes de la simulación, que verán en él un título sumamente atractivo e interesante. Y es que tras *NHL 2000*, este es el mejor juego de hockey del mercado.



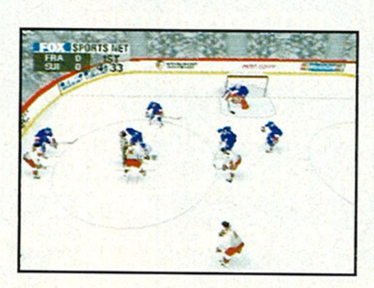
El juego de equipo es fundamental para despistar a los porteros y poder marcar.



Los rivales tienen una IA tan desarrollada, que hasta saben cuando conviene hacer falta.








NHL CHAMPIONSHIP 2000
Deportivo
Compañía: **Fox Interactive** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 8**
Mem. Card (1 bloq.) | Dual Shock | Multi Tap
Gráficos 7 | Sonido 7 | Diversión 6
+ Es un juego muy realista
+ Los IA de los jugadores contrarios.
- Tiene un ritmo muy lento.
- Cuesta hacerse con el control.
7
NHL Champioship es un título ideal para los que les guste la simulación, y tirarse horas con un juego hasta dominarlo. El resto, lo encontrará lento.

Shoot'em up subjetivos

¡¡En el punto de mira!!

Hace unos años, los shoot'em up vivieron un momento dulce con la aparición de numerosos títulos de calidad. Sin embargo, estos juegos perdieron poco a poco protagonismo quedándose en un género residual con apenas dos exponentes en la serie Platinum. Por suerte para todos los seguidores de la acción, últimamente han aparecido nuevos títulos que revigorizan el género y lo colocan nuevamente en el punto de mira. ¿Cuál es el mejor? Eso es algo que ahora vamos a tratar de descubrir.

ALIEN TRILOGY

Un arcade de película

Compañía: **Acclaim** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque, Dual Shock (no), Pad Analógico, Pad Digital, Ratón (no)

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: MB


Su fidelidad con la atmósfera de las películas de Alien es el principal atractivo de este juego.



Este título de Acclaim es sin duda uno de los mejores de la comparativa, ya que a un precio muy sugerente añade un desarrollo técnico más que aceptable. Además, nos ofrece la posibilidad de enfrentarnos a las criaturas más aterradoras jamás vistas en pantalla: los aliens.

Y es que como su nombre indica, *Alien Trilogy* se basa en la célebre saga cinematográfica de la Fox. En él nos convertimos en la aguerrida teniente Ripley, con el objetivo eliminar a todos los alienígenas que encontremos a lo largo y ancho de 33 claustrofóbicos niveles.

El juego presenta la estructura habitual de los arcades subjetivos, por lo que su planteamiento se traduce en recorrer unos mapeados 3D buscando la salida, y eliminando en el proceso a cuanto bicho se nos ponga a tiro. No obstante, con vistas a romper la linealidad de esta mecánica, incorpora también una serie mini misiones en cada nivel, como eliminar unas barricadas o activar unos generadores.

A nivel técnico, si bien *Alien Trilogy* no es un juego de los más punteros, presenta un acabado muy atractivo. Los personajes se mueven muy rápido, y los escenarios presentan bastante detalle, aunque alguna que otra vez asome por pantalla algún pixel. Sin embargo, todo esto se perdona ante la exactitud con la que reproduce la atmósfera de las películas, la emoción de los combates y el ritmo vertiginoso de la acción.

Tanto es así, que su única carencia importante es la de un modo multijugador. Aún así, lo reducido de su precio, lo emocionante de su argumento y el carisma de los enemigos lo convierten en un título imprescindible para cualquier amante de los arcades subjetivos.

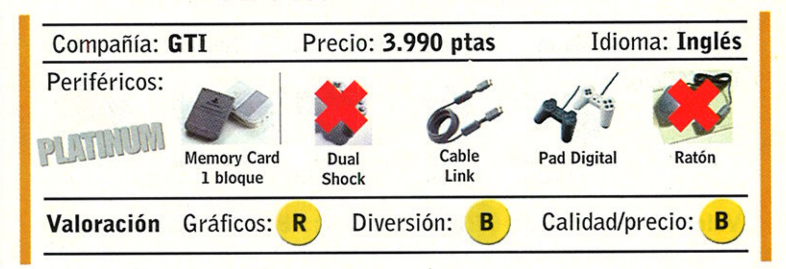


DOOM

Tiroteando demonios

Compañía: **GTI** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: B

Ambientado en el siglo XXI, en *Doom* asumimos el papel del único superviviente de la base terráquea en la luna, recientemente asaltada por una horda de demonios. Como tal, nuestro deber es volver a la Tierra para informar a nuestros superiores del ataque, teniendo para ello que recorrer cerca de 50 niveles rebosantes de enemigos.

Doom fue el primer título de su género, por lo que presenta los rasgos típicos de los arcades subjetivos (perspectiva subjetiva, escenario 3D, acción por un tubo...). No obstante, aunque mantiene la emoción del primer día, a nivel técnico ha quedado muy atrasado.

Este desfase técnico se aprecia, por ejemplo, en la baja Inteligencia Artificial de los enemigos, que se limitan a avanzar hacia nosotros mientras disparan, de manera que la dificultad la encontramos más en su elevado número que en sus rutinas de ataque. Además, los puzzles también son muy sencillotes, como encontrar la llave X para la puerta X o el traje tal para el foso cual.





Otro punto en el que se nota el desfase de *Doom* es en las acciones de los personajes. Y es que nuestro soldado es incapaz de nadar o de mirar arriba o abajo, por poner sólo un par de ejemplos.

Todo esto, viene acompañado de un apartado gráfico bastante flojo, en el que los pixels campan a sus anchas por la pantalla.

Por si fuera poco, para acceder a multijugador es necesario el Cable Link.

Así, pese a ser un Platinum, sólo aconsejamos su compra a nostálgicos, jugones empedernidos o coleccionistas.


Doom incluye cincuenta fases y cuatro niveles de dificultad, lo que lo convierte en un título con una gran longevidad. Eso sí, técnicamente queda por detrás de la mayoría de los títulos actuales, por lo que desaconsejamos su compra a todos los que deseen iniciarse en el género.

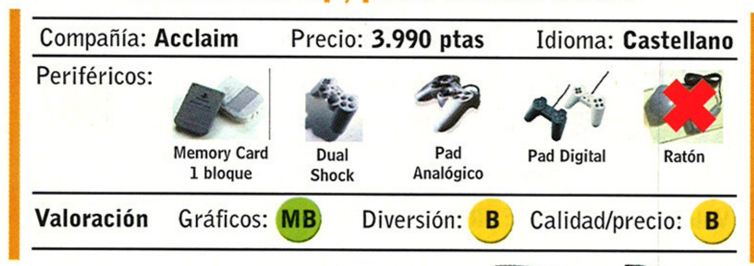
FORSAKEN

Shoot'em up, pero motorizado

Compañía: **Acclaim** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B



Lo más llamativo de este espectacular shoot'em up es que, en contra de lo habitual, el héroe cuenta con una veloz moto antigravitatoria para recorrer los retorcidos laberintos típicos del género. Esta moto nos permite girar y avanzar en cualquier dirección, algo que no ocurre en juegos estilo *Doom*, donde sólo nos desplazamos a derecha o izquierda.

Salvando esta peculiaridad, *Forsaken* sigue con precisión la estela de otros shoot'em up subjetivos ya que nuestro objetivo sigue siendo orientarnos en los escenarios, encontrar items potenciadores, dar con los interruptores que abren ciertas puertas y acabar con cuanto enemigo se nos ponga por delante.

Eso sí, el juego de Acclaim cuenta con una presentación gráfica impresionante donde se puede disfrutar de grandiosos juegos de luz y fantásticas texturas. Por el contrario, la enorme velocidad del juego sufre importantes ralentizaciones cuando se abusa de los efectos de luz o hay profusión de enemigos en pantalla.

Aunque estas ralentizaciones llegan a hacerse molestas, la calidad técnica del juego es, en general, sobresaliente. Por desgracia, el tema de la ambientación no está tan cuidado y nos encontramos con que las máquinas que nos atacan carecen de gancho y con que a la larga el juego termina por hacerse monótono. Y eso sin mencionar una dificultad que raya en lo infernal y que nos obliga a emplearnos a fondo para acabar incluso con los enemigos menos potentes.

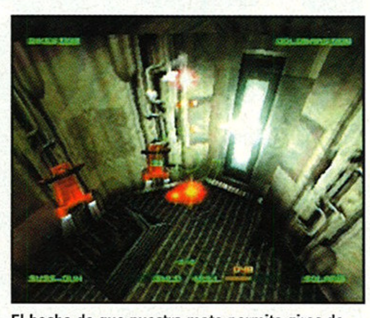
Es un juego que puede aportar nuevos alicientes a los fanáticos del género, pero que comparado con otros títulos más recientes poco tiene que hacer.







En el modo multijugador podemos enfrascarnos en duros combates para dos jugadores.



El hecho de que nuestra moto permita giros de 360° termina por desorientar.

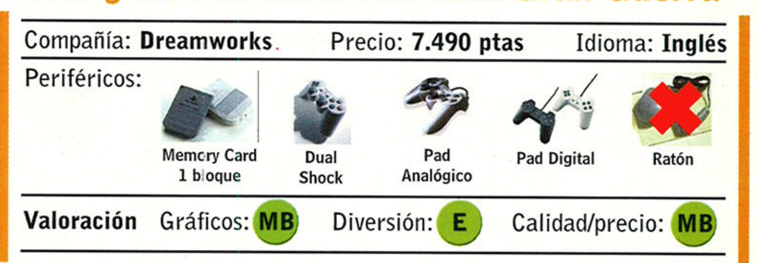
MEDAL OF HONOR

Una gran recreación de la II Gran Guerra

Compañía: **Dreamworks** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB

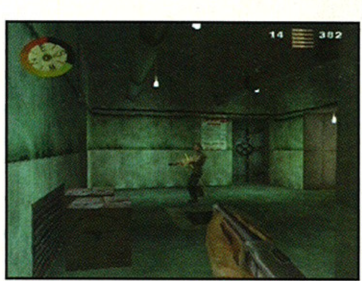




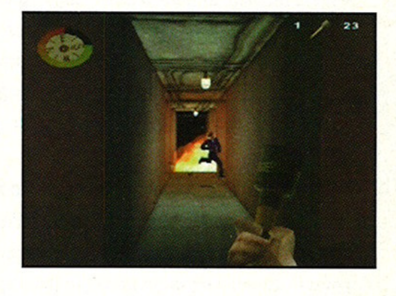


M*edal of Honor* es, sin duda alguna, uno de los grandes de esta comparativa. Tras él se esconden Steven Spielberg y su compañía de programación Dreamworks, que han culminado uno de los shoot´em ups subjetivos más realistas del mercado.





Medal of Honor sólo flojea en su aspecto gráfico, que no llega a la perfección de *Quake II*.



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *Medal of Honor* nos propone controlar a un soldado aliado para poner fin a las pretensiones conquistadoras del ejercito alemán. Nuestro objetivo es cumplir un total de 24 misiones, todas ellas encaminadas a sabotear, mermar y destruir la maquinaria de guerra alemana. Lo más sorprendente es que algunas de estas operaciones militares sucedieron en la realidad, tal y como demuestran las imágenes de vídeo que ha cedido Spielberg para documentar el juego.

Medal of Honor confiere especial relevancia a dos aspectos cruciales en el desarrollo del juego. Por un lado, la ambientación sonora, con melodías que ambientan la situación a la perfección y unos efectos de sonido realmente cuidados, como las voces, en perfecto alemán, de los soldados o los típicos silbatos del ejército. El segundo, y no menos importante, aspecto, es la inteligencia artificial y las animaciones de los enemigos. En *Medal of Honor* son capaces de cualquier cosa que os imaginéis, como por ejemplo, devolvernos las granadas que les lancemos.

Para redondear esta inmejorable propuesta, Dreamworks ha incluido un buen puñado de armas reales, misiones en las que pasar desapercibido es lo más importante y un estupendo modo multijugador. Es, en resumen, una opción de compra altamente recomendada.

QUAKE II

Simplemente el mejor

Compañía: **Activision** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad Analógico · Multitap · Ratón

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB

En *Quake II* asumimos el papel del único superviviente de la invasión humana al planeta Stroggoss. Como tal, debemos abrirnos paso a tiros por unos inmensos niveles 3D repletos de enemigos espeluznantes.

Nuestro objetivo final es sabotear un cañón, pero para ello antes debemos realizar varias misiones que nos arrastrarán por los complejos escenarios a la búsqueda de llaves, interruptores y todo tipo de demoledoras armas.

Quake II es un juego que ofrece una larguísima duración, que reta al máximo nuestros reflejos y que se confirma como el rey del género gracias a sus soberbia mezcla de jugabilidad, técnica y ambientación. No tiene ese factor histórico y sobradamente realista de *Medal of Honor*, pero es el shoot'em up subjetivo más completo.

Cuenta a su favor con virtudes como un entorno 3D sólido como pocos, o un comodísimo sistema de control, que nos permite hacer cualquier movimiento con una simple combinación de botones. Así, podemos realizar en escasos segundos maniobras tan complejas como asomarnos por un hueco, disparar, y correr hacia un lado mientras cambiamos de arma.

El único defecto de este juego magistral es su excesivo grado de pixelación, aunque hay que disculpárselo ante la consistencia de sus gráficos y sus soberbios juegos de luz en tiempo real. Si a eso además le añadimos un buen puñado de opciones, como su impresionante modo multijugador a cuatro, el resultado final es título imprescindible que no podemos dejar pasar bajo ningún concepto.







Los enemigos de *Quake II* ponen tanto empeño en nuestra eliminación, que aún moribundos tratan de levantarse para dispararnos una vez más.

SOUTH PARK

Brutos, feos y bajitos



Ambientado en la famosa serie de televisión de mismo nombre, *South Park* nos pone en la piel de su cuarteto protagonista. Nuestra tarea es enfrentarnos a una horda de villanos compuesta por pavos mutantes, extraterrestres, clones, y otros muchos de los hilarantes y absurdos malos de la serie.

Para ello, debemos recorrer 25 niveles por unos enormes escenarios 3D que representan el pueblo y sus afueras. Por desgracia, los niveles son tan parecidos entre sí que parecen muchos menos de los que en realidad son. Además, están cubiertos por una densa niebla que apenas nos deja ver lo que tenemos a dos palmos de nuestras narices. Lo cual casi es de agradecer, ya que sus escenarios pixelados (y absolutamente mareantes) tampoco tienen mucho que enseñar.

En lo referente a los enemigos, son poco variados y con una IA muy limitadita por no decir inexistente. Su única estrategia es lanzarse en tromba sobre nosotros, confiando en que llegue alguno para dañarnos. Así, eliminarlos es algo sencillísimo, ya que lo único que hay que hacer es echarse atrás mientras disparamos. Si a esto le añadimos que nunca pueden sorprendernos por la espalda gracias a nuestro radar, las partidas no tardan en convertirse en una especie de tiro al plato interactivo, donde la emoción brilla por su ausencia.

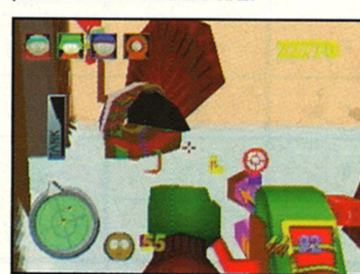
Sólo la aparición de personajes y situaciones típicas de la serie dotan al juego de algo de interés, pero lo cierto, es que sólo sabrán agradecerlo los seguidores acérrimos de los dibujos, porque por lo demás, éste es el peor juego de la comparativa.



La única gracia de *South Park* es que jugamos con los personajes de la serie.



Dependiendo del personaje que escojamos, podemos usar unas armas u otras.







La pugna por el primer puesto se ha resuelto con el triunfo de *Quake II*, ya que nos parece más largo y difícil que *Medal of Honor*. Ahora, si buscáis un shoot'em up de enorme realismo y soberbia ambientación, *Medal* os entusiasmará. ¿Un Platinum? *Alien Trilogy*, sin dudarlo.

1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

	TÍTULO	Alien Trilogy	Doom	Forsaken	Medal of Honor	Quake II	South Park
CARACTERÍSTICAS GENERALES		B	MB	B	MB	E	B
	Número de niveles	33	50	15	24	19	25
	Número de armas	7	9	14	11	10	8
	Niveles de dificultad	3	4	4	2	2	1
	Modos de juego	1	3	2	2	5	2
	Número de jugadores	1	2	2	2	4	2
	Modos Multijugador	No	2 M	2 B	2 MB	6 MB	1 R
	Dificultad	Alta	Media	Muy alta	Alta	Muy alta	Baja
	Control	B	B	B	MB	E	R
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		B	R	MB	B	MB	M
	Gráficos	B	R	MB	MB	MB	M
	Juegos de luz	B	R	E	B	E	M
	Velocidad	MB	MB	MB	MB	MB	R
	Motor	B	R	MB	B	MB	M
AMBIENTACIÓN		MB	R	B	E	B	R
	Argumento	B	R	R	E	B	R
	Sonido FX	MB	R	MB	E	B	M
	Música	B	R	MB	E	B	B
	Enemigos	MB	B	R	E	B	MB
	Entorno	MB	MB	B	MB	MB	M
ENEMIGOS		B	B	B	E	B	M
	Inteligencia artificial	R	MM	MB	E	B	MM
	Abundancia	MB	MB	R	MB	MB	B
	Variedad	B	R	B	E	MB	MM
	Dureza	Alta	Alta	Muy alta	Muy alta	Muy alta	Baja

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Como habréis observado, junto a uno de los juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con el juego recomendado.

Vamos a explicaros los términos empleados en el cuadro de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de los datos objetivos, como número niveles, armas o modos de juego.

Dificultad: Que un juego sea más o menos difícil no es malo, ni bueno, depende de vuestra habilidad.

Control: Si se han ajustado los controles a la exigencia de la dificultad general del juego.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: Calidad de los principales factores gráficos del juego y su influencia en la jugabilidad final.

Gráficos: Calidad general de personajes, objetos y entornos.

Juegos de luz: Calidad y cantidad de efectos luminosos.

Velocidad: Si el juego se mueve rápido y con fluidez permitiendo que juguemos con soltura.

Motor: Solidez de los escenarios y relaciones entre los objetos, por ejemplo, rutinas de colisión.

AMBIENTACIÓN: En este tipo de juegos es importante que la atmósfera nos ayude a integrarnos en la aventura mediante elementos como un buen argumento, buena música y efectos sonoros, así como la elección adecuada de enemigos y escenarios.

ENEMIGOS: Si los enemigos no son buenos, el juego perderá fuerza. Aquí valoramos la calidad de los enemigos, no como parte de el ambiente, sino por virtudes como inteligencia, variedad, abundancia o dureza.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la nueva dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Terrores de colección

Hola, amigos de PlayManía. Primero felicitaros por la revista. Bueno, la cuestión es que tengo *Resident Evil 2* y estoy dudando si comprarme la primera parte ya que está en inglés y no sé si voy a poder avanzar. El caso es que quiero tener todos los *Resident*, porque me mola mazo.

Luis Francisco Ruíz Navarro (Jaén)

La verdad es que es una compra excelente y más teniendo en cuenta que es un Platinum. El idioma te puede poner en algún apuro puntual, pero con un diccionario y algún conocimiento de inglés lo podrás solucionar. Además, es una idea muy interesante coleccionar los juegos. Mira a ver si puedes encontrar el *Resident Evil Director's Cut*, un versión del primero con nuevas escenas y niveles de dificultad.



Resident Evil Director´s Cut

Velocidad Platinum

Hola, amigos de PlayManía, os felicito por vuestra revista y quisiera saber qué juegos Platinum buenos estarán estas Navidades y que sean compatibles con un volante.

Rubén Jurado López (Valencia).

Ahora mismo en Platinum tienes el mejor juego de coches de PlayStation (por el momento): *Gran Turismo.* Si te gustan los coches reales con un enfoque más arcade y con persecuciones de por medio, también está en Platinum *Need For Speed 3.* Si lo tuyo es el Rally tienes *Colin McRae* y de Fórmula 1 tienes *F-1'97.*

Salvo preferencia tuya en contra, nuestra recomendación es *Gran Turismo.* Tranquilo, todos son compatibles con el volante.

Breve historia de *Final Fantasy*

Queridos amigos de PlayManía, estáis realizando un espléndido trabajo, seguid así. Y ahora mi pregunta. Según los títulos de *Final Fantasy*, hay 8 juegos de esta saga, pero si en PlayStation sólo hay dos, ¿dónde o en qué consola están los otros seis? Me gustaría jugar a los anteriores y tengo la Super Nintendo.

Francisco Carrión Domingo (Valencia)

La saga *Final Fantasy* ha sido tradicionalmente de Nintendo, por lo que los primeros juegos están en Game Boy, Super Nintendo y NES (Nintendo 8 bits). Sin embargo, encontrarlos todos te puede resultar una tarea casi imposible, ya que los pocos títulos de la saga que llegaron a aparecer en nuestro país lo hicieron con números y hasta nombres cambiados.

Por ejemplo, el *Final Fantasy VI* de Super Nintendo, salió en nuestro país con el título de *Final Fantasy III* y, de hecho, hay también en Game Boy un *FFIII*. Además, muchos juegos de rol de Square tienen elementos característicos de esta saga, como el genial *Mystic Quest* de Game Boy que incluso cuenta con la aparición de chocobos.



Chocobo

Si vas a buscar estos juegos, te avisamos de que están inglés y que el más fácil de encontrar (dentro de la dificultad) es *Final Fantasy III.*

Mezclar las churras con las merinas

Hola, amigos de PlayManía, un saludo y felicidades por la revista. Mi pregunta es: ¿en la PlayStation 2 se podrá jugar con juegos de ordenador? Que sigáis igual de bien.

Damián Benítez (Valencia)

Pues, como es lógico, en PlayStation 2 no se podrá jugar a juegos de PC, ni de Dreamcast ni de cualquier otra máquina de juegos que se te pueda ocurrir. ¡Qué manía! Cada plataforma tiene sus juegos y son incompatibles entre sí. Tú sabes leer, pero ¿sabes leer un libro en chino? Pues eso es lo que le pasa a una consola que se le mete un disco de PC: no entiende nada de lo que está escrito.

Al habla con...

Susana González

¿Saldrá Dance Dance Revolution en PlayStation?

Hola, PlayManíacos. Soy Verónica, una fiel de vuestra revista. Me encantan los juegos musicales y me gustaría saber si *Dance Dance Revolution* va a salir en España, para cuándo y si vendrá con el periférico Dance Play para jugar como en la máquina recreativa.

Verónica Jiménez (Madrid)

Para contestar a tu pregunta, nadie mejor que alguien de Konami España. Susana González, Responsable de Márketing de esta compañía ha respondido así a tu carta:

Susana González, responsable de Márketing de Konami España

"Estimada Verónica: ante todo darte las gracias por interesarte en nuestros productos.

Como bien sabes, los juegos musicales son un auténtico fenómeno en Japón, donde existen gran variedad de temáticas y estilos, y los juegos resultan a cual más divertido. El título que más fervor ha levantado allí ha sido un juego, también de Konami, llamado *BeatManía.* Pues bien, para introducir este divertido género en nuestro país, en Konami hemos decidido empezar por el lanzamiento de *BeatManía*, que tiene previsiones de ser un auténtico bombazo en Europa.

Si *BeatManía* (que se venderá con su periférico específico en febrero) tiene el éxito que todos esperamos, *Dance Dance Revolution* tendría todas las posibilidades de ser nuestro siguiente lanzamiento y, muy posiblemente, también con su mando específico. Eso sí, habrá que esperar para comprobarlo".

Plataformas y mucho miedo

Hola, amigos de PlayManía, me gustan mucho las plataformas y los Survival Horror y mi pregunta es: ¿qué me recomendáis, *Dino Crisis* o *Soul Reaver*?

Alberto Cueva Izquierdo (Madrid)

Soul Reaver, porque es más largo y difícil y, además, te ofrece un poquito de horror y un mucho de plataformas. Eso sí, no pierdas de vista *Dino Crisis* y en cuanto tengas oportunidad...

Rick, *Dino Crisis*

Vámonos de pesca

Hola PlayManía: me llamo Miguel Ángel, tengo 14 años y en primer lugar os quiero felicitar por la revista y en segundo, aclarar unas dudas. Soy un fanático de la pesca y sé que hay dos juegos de este deporte: *Fisherman´s Bait* y *Reel Fishing*. Quiero que me aconsejéis cuál comprarme y si es compatible con los mandos normales o sólo con el Fishing Controller. Gracias.

Miguel Ángel Hernández (Cádiz)

A nosotros nos ha gustado más el *Fisherman´s Bait*, es más jugable y divertido. *Reel Fishing* resulta más real y también más complicado. Tranquilo, cualquiera de los dos juegos son compatibles con Dual Shock.

Juegos de poca memoria

Hola, me llamo Daniel, y aparte de disfrutar de una PlayStation durante más de cuatro años, os agradecería que me contestaseis una pregunta. ¿Por qué algunos juegos no te permiten guardar más de una partida diferente en una tarjeta de memoria?

Daniel Díaz-Pavón (Valencia)

suelen ser juegos que, una vez superado un nivel, mantienen abierta la partida. Por ejemplo, en un *Tomb Raider* cuando cargas la partida salvada puedes elegir jugar en cualquier de los niveles que hayas completado. Es decir, no es imprescindible ocupar varios bloques para concluir la aventura. Además, de este modo se dificulta el juego, al no permitirte salvar posiciones intermedias entre niveles. Es una decisión que toman los programadores.

Una difícil elección

Hola amigos de PlayManía. Tengo una pequeña duda. Mi cumpleaños es el 17 de enero, pero como está muy cerca de Reyes sólo me dejan comprarme un juego. ¿Cuál debería comprar *FFVII* o *FFVIII*?

Pablo Jesús Martín (Madrid)

Ya que es un regalo, aprovéchate y pídete el *Final Fantasy VIII*, luego, a poco que ahorres tú por tu cuenta, puedes comprarte *FFVII* que está en Platinum y cuesta menos. Además, el *FFVIII* es mucho más espectacular.

El juego olvidado

Hola PlayManía, quería felicitaros por la revista y preguntaros si *Star Wars Episodio 1 Racer* va a salir en PlayStation.

Oriol Salvador (Barcelona)

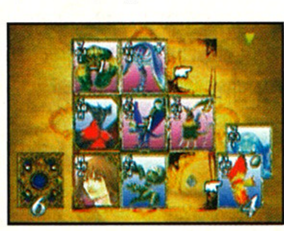
No, no va a salir, fue un proyecto que Lucas Arts abandonó muy pronto, pese a que en un principio se anunció. Quizá más adelante, aunque lo dudamos.

Las cartas de *FF VIII*

Hola, amigos de PlayManía. Soy un chico de 23 años y me acabo de comprar *Final Fantasy VIII*. He jugado un par de veces y me parece un juego genial, pero no me gusta el jueguecito de las cartas (será porque nunca gano). Por eso quisiera saber si para pasarse el juego es obligatorio jugar con las cartas o si puedo prescindir de ellas.

Manuel Montilla (Córdoba).

Puedes avanzar y terminar el juego pasando de las Cartas, pero no es recomendable, ya que te vas a perder muchos items importantes que pueden cerrarte ciertos caminos alternativos. Dale un voto de confianza al minijuego de las cartas, ya verás como al final te termina enganchando.



El juego de cartas de *FF VIII*

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **COIN OP:** Coin op es la contracción del término inglés "Coin operated", que traducido al castellano significa "funciona con monedas". Tradicionalmente este término se ha usado para referirse a las máquinas recreativas que, por desgracia, funcionan con monedas.
- **DISC JOCKEY:** Con este palabra (que traducida significaría algo así como "jinete de discos"), se conoce a la persona que crea música mezclando ritmos y sonidos en una mesa de edición. Recientemente están apareciendo una serie de juegos, como *Music 2000*, que nos permiten hacer de Djs con nuestras PlayStation. Otros, como BeatManía, nos presentan mezclas de DJs famosos.
- **HAND HELD:** Este es el nombre con el que se conoce a las máquinas de juegos portátiles. Las primeras, que salieron hace ya unos cuantos años, fueron máquinas con un sólo juego. Un buen ejemplo lo encontramos en la mítica *Donkey Kong*. El término también engloba a actuales consolas portátiles que pueden intercambiar cartuchos de juegos.
- **NIEBLA:** Con niebla nos referimos a un efecto de visualización gráfica, en el que los objetos de los escenarios no se ven bien hasta que nos acercamos. Se suele utilizar cuando la consola puede tener problemas para generar un entorno muy amplio. Gracias a la niebla el procesador tiene que realizar menos cálculos (al no tener que dibujar tantos objetos). Bien utilizado, este truco gráficos puede conseguir efectos tan espectaculares como los disfrutados en *Silent Hill*.
- **ONLINE:** Literalmente significa "En Línea". Con este término nos referimos a dos ordenadores (o consolas de nueva generación) conectadas mediante Internet.
- **RUTINAS DE COLISIÓN:** Con este nombre nos referimos a las instrucciones con las que un juego gestiona los choques de nuestros personajes o vehículos en pantalla. Un juego tiene una mala rutina si se produce un choque a cierta distancia del objeto, sin llegar a tocarlo, o viceversa, si lo atraviesa.
- **VÍDEO COMPUESTO:** Con este nombre nos referimos a una única señal de vídeo que contiene toda la información sobre el brillo, intensidad y sincronización de los colores en un único cable. Debido a esta concentración, las imágenes son menos definidas que las que utilizan el estándar RGB.

Consultorio

La Bola Mágica de PlayManía

Hola playmaníacos, soy Sergio y me encanta vuestra revista. Me gustaría saber si cuando PlayStation 2 tenga unos cinco años y baje de precio, se seguirán haciendo juegos de la actual PlayStation con el mismo entusiasmo que hasta ahora.

Sergio Gómez Rosa.

Sergio, tu carta nos ha hecho sonreír a nosotros y suponemos que a todo el que la lea. ¿Cómo quieres que sepamos lo que va a pasar dentro de cinco años, cuando PlayStation 2 baje de precio? Seguramente para entonces ya no se hagas juegos para PlayStation, pero ¿qué mas te da? Tanto para ti, como para otros lectores con inquietudes semejantes, vaya esta respuesta: no tenemos bola de cristal y hasta Rappel se negaría a contestar semejantes cartas. Chicos, poned los pies en el suelo y preguntad cosas que tengan una respuesta...

Una de volantes

Hola, amigos de PlayManía, se acercan las fiestas y quiero comprarme un volante, pero me gustaría que me aconsejarais. He consultado la Guía de Compras del número 11 y dudo entre el Ferrari Shock 2, el Speedster y el Top Drive 2. El último es muy bueno, pero los otros también me gustan. Quiero algo que no sea muy caro. Otra cosa es que vivo en Ciudad Real y no sé en qué tienda buscar. Si sabéis de alguna, aconsejadme, por favor.

Luis de Pablos Muñoz (Ciudad Real)

La verdad es que lo tienes difícil, porque los tres que mencionas son muy buenos. Si reducimos por el precio nos quedamos con Top Drive 2 y el Ferrari que cuestan 10.990 (el Speedster se nos va a las 15.000). Elegir entre los dos empieza a ser una cuestión de gustos: tienes prestaciones muy similares y una excelente calidad. Nos decantamos por el Top Drive 2, pero por muy poco.

Nosotros no conocemos ninguna tienda en Ciudad Real donde te podamos garantizar que van a tener estos volantes y a estos precios, sin embargo, puedes solicitar tu volante a Centro Mail, bien haciendo el pedido vía Internet en la dirección www.centromail.es, bien en el teléfono 902 17 18 19. Llámales, seguro que ellos te informan. Además, puedes fiarte de su profesionalidad.

Juegos para los más jóvenes

Un saludo a todos los que hacéis esta revista. La verdad, no sé que haría sin vosotros, ya que me ayudáis a elegir los juegos que me compro y todavía no me habéis fallado. El motivo de mi carta es que con mi consola juegan, además de mí, mis dos hijos de 10 y 12 años. A la pequeña le encantan los plataformas y puede estar horas viéndome jugar a *Croc 2* a *Crash 3* y a *Tomb Raider*. El problema es que son muy difíciles para ella y no puede jugar sola. Algo parecido me pasa con el chaval que está empeñado en jugar a *Syphon Filter* y *Metal Gear* y a mi me parecen un poco difícil (y fuertes) para él. ¿Qué juegos me recomendáis para mis chicos? Sabía que podía contar con vosotros.

Juan Antonio Villegas (Málaga)

En el caso de tu hija, puedes regalarle el simpatiquísimo *40 Winks*. A ti te parecerá muy sencillo, pero también te divertirás y seguro que tanto a a ella como al niño les encanta. Tampoco está mal *Tarzán*. En la línea Platinum tienes *Mickey Wild's Adventures*.

A tu chavalote regálale *Action Man*, está en línea *Syphon Filter*, pero es más sencillo y mucho menos crudo. Si el chico es muy habilidoso, a lo mejor le gusta también *Mission: Impossible*, aunque te avisamos de que le puede costar un poco más.



Los protagonistas de *40 Winks*

¡Que viene el 2000!

Hola amigos de PlayManía, ¿qué sorpresas nos esperan en PlayStation para el 2000? ¿Hay algo de *Silent Hill 2*?

Fco Javier Rubio (Ciudad Real)

El 2000 nos va a deparar muchas sorpresa, pero no todas están confirmadas y entre los rumores que nos llegan se entremezclan las dudas entre lo que será para PlayStation 2 y lo que será para la actual PlayStation. Por ejemplo, la segunda parte de *Silent Hill* parece confirmada, pero para PlayStation 2, igual que un posible *Metal Gear 2*. Podemos hablarte de un nuevo *Street Fighter* o dos nuevas versiones de *International Superstar Soccer*. También están previstos *Syphon Filter 2*, un bombazo entre *Resident Evil* y *Metal Gear* llamado *Chase the Express*, *Wild Arms 2*, *Medievil II*... Ten un poco de paciencia, que todo llegará.

Problemas técnicos

¿Estropean las pistolas el televisor?

Hola, vuestra revista es "chachi" y mi preguntas es la siguiente: ¿es cierto que las pistolas estropean el tubo de imagen del televisor, o depende de las pulgas del aparato?

Ricardo (Barcelona)

No, las pistolas no tienen incidencia negativa sobre el televisor, aunque en los televisores de 100 Hz estos periféricos no funcionan. Tampoco funcionan en monitores de ordenador.

Son los juegos los que pueden dañar el tubo de imagen de los televisores, dado que suelen mostrar muchas imágenes fijas que pueden quemar la pantalla. En un TV de 14" el daño llega a ser inapreciable, pero cuanto mayor sea la pantalla más posibilidades hay de dañarla. Eso sí, estamos hablando de larguísimas exposiciones sin descansos. Por que de vez en cuando se juegue en una tele grande no se va a estropear. Para evitar riegos mayores, procura no mantener el juego en pausa durante mucho tiempo (si lo haces, apaga la televisión).

¿Un ratón de PC para PlayStation?

Hola, amigos, os escribo porque me han regalado un ratón de PC y me pregunto si existe alguna forma de conectarlo a PlayStation. ¿Hay algún adaptador? Ya que soy aficionado a la electrónica, ¿sabéis si se puede cambiar la clavija o hacer algún cambio en el ratón? ¿Por qué no habláis de ratones en la revista?

Rafael Campos Rodríguez (Sevilla)

Pues no hay medio para conectarlo a PlayStation y, la verdad, no creemos que cambiar la clavija sea suficiente y de lo de hurgar en las tripas del ratón nos parece muy fuerte.

Si quieres un ratón para tu consola tendrás que comprar el de Sony. Resulta que no hablamos de ratones porque éste es el único que está a la venta en nuestro país.



Ratón de Sony

Mc Laren

El primer volante con freno de mano

- Precio: **12.990 ptas.**
- Distribuidor: **Flexiline**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: **E**

Con un diseño realmente atractivo, acaba de salir a la venta el volante más completo que hemos tenido ocasión de probar para PlayStation.

A las ya conocidas características de la mayoría de los volantes (acelerador, freno y palanca de cambios), se une la acertada inclusión del freno de mano, algo que sin duda alguna agradecerán todos aquellos que busquen sentir sensaciones más cercanas a la realidad.

Lo primero que nos llama la atención, es la excelente suavidad y respuesta del volante en los giros, ayudado en parte por una construcción ligera pero compacta. No llega a dar la sensación de robustez que tienen otros volantes (Act. Labs, o Speedster), pero se muestra más manejable.

El sistema de sujeción es el mismo que utilizaba el Race Station Shock 2, es decir, lo podemos colocar debajo de nuestras piernas para sujetarlo con nuestro propio peso. Esta forma de sujeción tiene la ventaja de acoplarse perfectamente a cualquier silla que tengamos a mano, lo que nos evita buscarle un sitio específico en nuestra habitación. Aún así, también viene provisto de una pinza y unas ventosas por si queremos anclarle a una mesa.

También se puede regular en inclinación y altura, algo verdaderamente útil, y que ayuda mucho a obtener una posición cómoda, que es posiblemente la base principal para sacarle el máximo partido a un volante.

Los pedales tienen una calidad y prestaciones similares a la mayoría de volantes; pesan poco y vienen muy juntos, pero cumplen con su cometido. Su recorrido es analógico (cuanto más pisamos, más aceleramos).

La palanca y el freno de mano están compuestos de plástico duro, dando una ligera sensación de fragilidad. Responden bien, pero no transmiten al utilizarlos el realismo necesario, sobre todo el freno de mano, que no tiene mucho que ver con los verdaderos. Aunque reconocemos que sería mucho pedir que tuviera la resistencia de un freno de mano real.



Su diseño y la inclusión de palanca y pedales convierten a este McLaren en uno de los volantes más atractivos. Sin embargo, su principal virtud es su suavidad de manejo.

El sistema de vibración, aunque no es de los mejores que hemos probado (nos quedamos con el del Race Station Shock 2), por lo menos hace su función, que no es otra que hacernos sentir los golpes y salidas de pista de nuestro coche.

En la colocación de la botonadura se echa en falta la ubicación a la altura de los pulgares de algún botón específico para la aceleración y frenado, por si queremos prescindir de los pedales. El cambio de marchas se puede efectuar por debajo del volante, pero no se llega con facilidad a estos botones. Por lo demás, la cruceta y la selección del modo (digital, NegCon y Dual Shock), están correctamente colocados y son de buena calidad.

A pesar de todos estos pequeños detalles que se podían haber subsanado, la repuesta del volante, las alternativas de colocación y el completo kit con el que viene este Mc Laren, le hacen colocarse entre los cinco mejores volantes aparecidos para PlayStation.

Console Bag

Pequeña, segura y manejable

- Precio: **2.200 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Bolsa de transporte**
- Valoración: 

Estamos acostumbrados a ver grandes maletines de transporte que nos permiten arrastrar nuestra PlayStation cargados con casi todos nuestros juegos y periféricos a cuestas. Las ventajas de estos maletines son su gran capacidad, pero eso también puede convertirse en un inconveniente si lo que buscamos es reducir espacio.

La solución la tenemos en esta bolsa de Guillemot que tiene el tamaño justo para guardar nuestra PlayStation en su acolchado interior. Un bolsillo exterior se encarga de ofrecernos el sitio justo para los cables, un par de mandos y algún juego (mejor sin caja de las grandes). El tejido es de gran resistencia y tiene una correa para llevarla al hombro.

Obviamente, si somos de los que nos gusta transportar montones de juegos y revistas, esta bolsa no es la ideal para llevarnos la consola de vacaciones. Sin embargo, esta es, sin duda alguna, la mejor propuesta si lo que queremos es llevarla bien protegida a casa de un amigo o, simplemente guardarla en casa y evitar que ocupe espacio y corra riesgos innecesarios.

Top Drive GTO

Aspecto infantil, grandes prestaciones

- Precio: **6.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: **MB**

Logic 3 acaba de sacar un nuevo volante que, por su concepción y diseño, se nos antoja especialmente dirigido a los más pequeños de la casa. Pero ojo, debajo de esta infantil apariencia se esconde un volante con una precisión y calidad a la altura de sus hermanos mayores.



Su mayor virtud son sin duda los botones analógicos de aceleración y frenado a la altura de los pulgares. Normalmente estos botones para acelerar y frenar suelen ser digitales. El hecho de que sean analógicos dota de un mayor realismo a la conducción, ya que dependiendo de lo que apretemos, podemos calibrar la fuerza de la aceleración.

La incorporación de vibración en el volante es otra de las características que siempre se suele agradecer, aunque en esta ocasión no es muy potente.

También lleva las típicas palancas de fórmula 1 para el cambio de marchas, estratégicamente situadas, al igual que la cruceta y todos los botones; bien colocados y de buena calidad.

Es compatible con absolutamente todos los juegos de coches, gracias a la cantidad de configuraciones que ofrece (Digital, Dual Shock, NegCon y JogCon).

La respuesta del volante es inmediata, pudiendo modificar la sensibilidad hasta escoger una que se adapte a nuestras preferencias.

Para colocarlo, deberemos tener una mesa o cualquier otra superficie lisa, y enroscar las sargentas con las que viene provisto, ya que únicamente trae esta forma de sujeción.

Es un modelo bastante práctico y compacto, que además cuenta con dos entradas para la posible conexión de unos pedales y una palanca de cambios.

Las instrucciones son completas y claras, explicando minuciosamente todas sus funciones y características.

Sin llegar a los niveles de realismo y calidad de los volantes "serios", creemos que es una excelente opción de compra para todos aquellos que busquen un volante práctico, fiable, que no pese, y sobre todo, que vaya destinado a los "peques" de la casa.

Top Drive Reactor

Un mando de radio control y con Feedback

- Precio: **7.990 ptas.**
- Distribuidor: **Logic 3**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Mini-volante**
- Valoración: **MB**

Top Drive Reactor es el mando más revolucionario que puedes encontrar para PlayStation. Tanto por su diseño, idéntico a los controladores de los coches de radio control, como por sus prestaciones.

La principal innovación que ofrece,es la posibilidad de sentir en nuestras manos el sistema "Force Feedback" en casi todos los juegos de coches, aunque éstos no vengan preparados para ello.

Este sistema, consiste en un endurecimiento del mini-volante cuando cogemos una curva cerrada, mezclado con movimientos bruscos al chocar contra las delimitaciones de la carretera, y sacudidas secas en la dirección al chocar contra los coches rivales.

La sensación es mucho más impresionante que el efecto de vibración, porque incide directamente en la dirección del coche, y nos obliga a sujetar con fuerza el volante para no desviarnos de la calzada. Pero es que además, también incluye vibración y ofrece la posibilidad de sentir las dos sensaciones al mismo tiempo.

Hasta ahora, el único juego que estaba preparado para este sistema, era *Ridge Racer Type 4*, gracias al mando JogCon de Namco.

La función "Force Feedback" funciona en la mayor parte de los juegos que son compatibles con Dual Shock (*Colin Mc Rae, Gran Turismo*...). Sin la función, es totalmente compatible con todos los juegos, ya sean digitales o compatibles Dual Shock, NegCon o JogCon.

Aunque es cierto que el mejor resultado se consigue en *Ridge Racer Type 4*, en modo JogCon, la simulación para cualquier juego compatible con Dual Shock está realmente muy bien conseguida.

Cuenta con 6 niveles de sensibilidad distintos, que hacen que el volante reaccione más o menos rápido a nuestros movimientos; tres niveles de fuerza en las sacudidas del volante, posibilidad de redefinir las funciones de los botones y dos gatillos analógicos de aceleración y frenado.

En la parte superior del mando está localizada la cruceta y los botones normales de cualquier pad de PlayStation.

El único pero que se le puede poner, es que si queremos cambiar las marchas manualmente, nos encontramos que no tiene una disposición adecuada para este fin, lo que hace prácticamente imposible que podamos jugar con cambio de marchas manual.

No necesita ningún tipo de pilas, las instrucciones (como en todos los productos de Logic 3) están en español y son muy completas. En resumen, su calidad está fuera de toda duda.



Completo, de calidad y muy fiable, este periférico se puede convertir en una aliado de excepción para los amantes de los juegos de velocidad.

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos y con un nuevo formato.

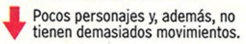
Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y, además, no tienen demasiados movimientos.



7 **Valoración:** Pese a las carencias citadas, es un título muy espectacular y jugable.

DARKSTALKERS 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.
↓ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.

8 **Valoración:** Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

DESTREGA

Compañía: Koei **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sencillo sistema de magias es idóneo para los menos expertos.
↓ Demasiado sencillo para los más expertos. Gráficamente soso.

6 **Valoración:** Un juego ideal para iniciarse en la lucha. Para los expertos, un juego corriente.

Los 3 imprescindibles

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- WWF WARZONE (Platinum)

DRAGON BALL FINAL BOUT

Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC.



↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.
↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

6 **Valoración:** Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque un poco lento.

MARVEL VS STREET FIGHTER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Los personajes de la saga *Street Fighter* y el universo Marvel.
↓ No poder cambiar de personaje en todos los modos de juego.

6 **Valoración:** Los límites técnicos de la consola han impedido que esta conversión sea brillante.

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **Jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



WWF WARZONE (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La velocidad de juego transmite toda la emoción de este deporte.
↓ Tiene menos movimientos y modos de juego que *WWF Attitude*.

8 **Valoración:** Su secuela lo supera en todo, aunque la diferencia no compensa el precio.



SF EX PLUS α (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.

7 **Valoración:** El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Con diferencia, las peleas para cuatro jugadores simultáneos.
↓ Pocas opciones y pocos ataques. Soso para un solo jugador.

7 **Valoración:** A falta de *Thrill Kill*, es el único juego de lucha para cuatro con toques gore.

WWF ATTITUDE

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Los gráficos, las animaciones y sus variados modos de juego.
↓ Es un poco más lento que Warzone ... y también un poco más caro.

7 **Valoración:** Es el simulador de wrestling más completo y realista que se puede encontrar.

ACT. LABS RS RACING

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.

MB **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

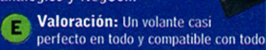
Casi igual al 2, tiene palanca de cambios, pero prescinde de la vibración y su sistema de sujeción es peor. Es compatible con Saturn y Nintendo 64.

MB **Valoración:** Muy parecido al Top Drive 2, pero por calidad y realismo nos decantamos por el 2.

TOP DRIVE 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.



E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

RACE STATION SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 9.990 ptas.

Un volante cómodo y fiable, que tiene un excelente sistema de sujeción y es compatible con los modos analógicos y digital, además de contar con un gran sistema de vibración.

MB **Valoración:** En lo único que falla es en dar sensación de fragilidad. Los hay más sólidos.

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Proein **Precio:** 11.990 ptas.

Parte con la ventaja de estar homologado por Sony y ofrece modo digital y analógico, así como vibración y palanca. Es robusto.

MB **Valoración:** Tiene una excelente calidad y buenas prestaciones.

FORMULA RACE PRO

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.



MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.

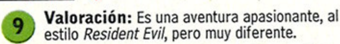
DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.

↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.



9 Valoración: Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.



EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 Valoración: Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

MISSION: IMPOSSIBLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.

↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.

7 Valoración: Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

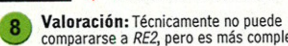
RESIDENT EVIL (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Es más largo y difícil que sus secuelas. Su ambientación.

↓ Si has jugado a la segunda parte, los gráficos te decepcionarán.



8 Valoración: Técnicamente no puede compararse a *RE2*, pero es más completo.

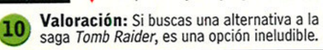
SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.



10 Valoración: Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.



007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 Valoración: Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

AKUJI THE HEARTLESS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gran calidad gráfica y estupenda ambientación vudú.

↓ Demasiado lineal y repetitivo. Le falta cierto carisma.

7 Valoración: Estilo *Tomb Raider*, pero sin grandes retos de inteligencia y habilidad.

MEDIEVIL (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.

↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.

8 Valoración: Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

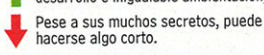
RESIDENT EVIL 2 (PLAT.)

Compañía: Capcom **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación,

↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.



10 Valoración: Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.



TOMB RAIDER II (PLATINUM)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.




↑ Junto con la cuarta parte, es la mejor aventura de Lara.

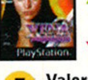
↓ Que haya salido *Tomb Raider IV* le resta cierto interés.



10 Valoración: Un título del que te resultará imposible separarte hasta acabarlo. Genial.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.

↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 Valoración: Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 Valoración: Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.



MEGAMAN LEGENDS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



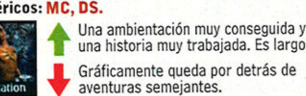
↑ Manejar a Megaman en una aventurilla 3D no muy difícil.

↓ Tiene un motor gráfico algo limitado, está en inglés y el brusco control.

6 Valoración: Los incondicionales de Megaman disfrutarán de su aventura. Los demás...

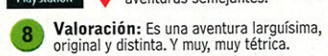
SHADOWMAN

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una ambientación muy conseguida y una historia muy trabajada. Es largo.

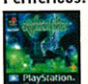
↓ Gráficamente queda por detrás de aventuras semejantes.



8 Valoración: Es una aventura larguísima, original y distinta. Y muy, muy tétrica.

SYPHON FILTER

Compañía: 989 Studios **Precio:** 7.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...

↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 Valoración: Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

Los 5 imprescindibles

- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SILENT HILL
- SOUL REAVER
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

MGS: SPECIAL MISSIONS

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las nuevas 300 misiones de entrenamiento para Solid Snake.

↓ No tener *Metal Gear Solid* para poder disfrutarlo.

8 Valoración: Pensado para aquellos a los que *Metal Gear* les supo a poco. Y a buen precio.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 Valoración: Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.

↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 Valoración: Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y, sobre todo, divertir.




Este cuarto *Tomb Raider* ha sabido captar la agobiante atmósfera de la primera parte y revestirla con un apartado gráfico de lujo y lleno de detalles. Además, el argumento es casi una película, los puzzles son de verdad difíciles y los momentos de acción tan espectaculares como tensos. Una joya.





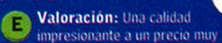
BARRACUDA 2

Distribuidora: Netac **Precio:** 4.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.



MB Valoración: El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

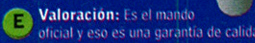


DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E Valoración: Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.



DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

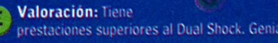


E Valoración: Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.



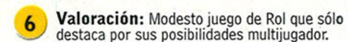
E Valoración: Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

BLAZE & BLADE

Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.
↓ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.



6 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

FINAL FANTASY VII (PLAT.)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Hasta la llegada del octavo capítulo era el mejor juego de Rol.

GUARDIAN'S CRUSADE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.
↓ Una vez más, el idioma es el principal problema.

6 **Valoración:** Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

Los 3 imprescindibles

- FINAL FANTASY VIII
- SHADOW MADNESS
- WILD ARMS

JADE COCOON

Compañía: Crave **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su gran calidad gráfica y la posibilidad de criar monstruos.
↓ Se hace lento y tiene un desarrol o poco atractivo.

6 **Valoración:** Un RPG original y de bella factura, pero que no termina de enganchar.

SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.
↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII.*

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

FINAL FANTASY VIII

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...

La nueva joya de Square rompe los esquemas en todos los apartados. Su insuperable apartado gráfico, su no menos conmovedora banda sonora, sus incontables secretos y horas de juego y su inimitable argumento consiguen dar forma al juego de Rol más largo e impactante de la historia. Hazte con él YA.



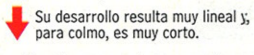


THE GRANSTREAM SAGA

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La libertad de movimientos en los combates y los entornos 3D.
↓ Su desarrollo resulta muy lineal y, para colmo, es muy corto.



7 **Valoración:** Aunque aporta unas cuantas ideas nuevas, ahora no deja de ser uno más.

WILD ARMS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



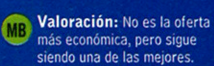
↑ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy.*
↓ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

8 **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII.*

PERFORMANCE

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.

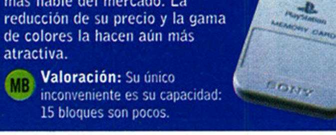


MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.



MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.

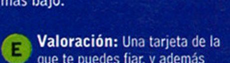
Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** En la relación calidad-precio es la mejor y más completa tarjeta del mercado.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.



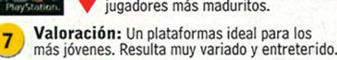
E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

40 WINKS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.
↓ Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.



7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy variado y entretenido.

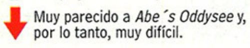


ABE'S EXODDUS

Compañía: GTI **Precio:** 5.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Su soberbio apartado gráfico. La complejidad de los puzzles.
↓ Muy parecido a *Abe´s Oddysee* y, por lo tanto, muy difícil.



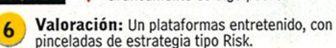
8 **Valoración:** Un plataformas 2D sin igual. Ideal para los que busquen retos muy difíciles.

ASTÉRIX

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.



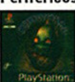
6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

Los 3 imprescindibles

- ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)
- APE ESCAPE
- SPYRO 2

ABE'S ODDYSEE (PLAT.)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a enganchar de verdad.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles, ni pensar demasiado.

9 **Valoración:** El juego perfecto para todo aquel que disfrute con retos muy complejos.

BICHOS

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.



8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.



BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.



7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

CRASH BANDICOOT 2 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un plataformas original, largo, divertido y a buen precio.
↓ No es muy difícil y le supera ampliamente la tercera parte.

9 **Valoración:** Ideal para los amantes de las plataformas de corte tradicional y a buen precio.

RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR

Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Fiel recreación de la serie, plagada de minijuegos.
↓ Se hace demasiado corto y resulta muy fácil.

6 **Valoración:** Interesante opción para los seguidores de la serie más pequeños.

GEX: DEEP COVER GECKO

Compañía: Crystal Dynamics **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Un plataformas 3D muy largo y lleno de sorpresas.
↓ Las cámaras a veces nos complican la vida en exceso.

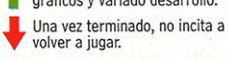
7 **Valoración:** Es largo y difícil y ofrece retos de habilidad e inteligencia. Una gran opción.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.



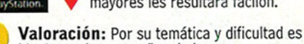
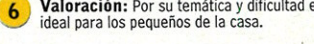
7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

LOS PITUFOS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

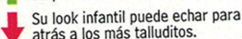



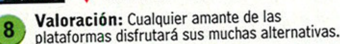
6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

SPYRO 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.




Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.


Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

8 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.



TARZÁN

Compañía: Disney **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.


Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.



DEVASTATOR

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.595 ptas.

Es más pequeño que los demás, lo que no le resta calidad ni comodidad. Tiene la ventaja de contar con los botones colocados igual que en el pad.

MB **Valoración:** Es el joystick digital que ofrece la mejor relación calidad/precio y también es el menos aparatoso.

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluso NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stik, aunque cumple con creces.

ANALOG STICK

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

ARCADE STICK NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de la máquinas arcade. Es duro y fiable.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.



Los 5 imprescindibles

- ALL STAR TENNIS '99
- COOLBOARDERS 2 (PLATINUM)
- FIFA 2000
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000

ANNA KOURNIKOVA'S SCT

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

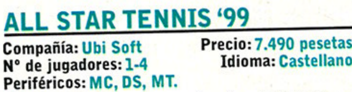

El simpático apartado gráfico y el modo de juego con bombas.
Al principio, cuesta un poco hacerse con el ritmo del juego.

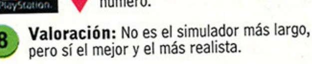
6 **Valoración:** Entretenido juego de tenis que no aspira a competir con simuladores "serios".

ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.




Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.

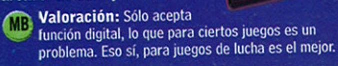

Por desgracia son muy pocos en número.

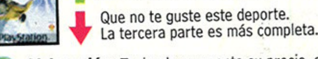
8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

COOLBOARDERS 2 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




Es tan espectacular como sencillo de manejar. Muy divertido.


Que no te guste este deporte. La tercera parte es más completa.

9 **Valoración:** Teniendo en cuenta su precio, es el mejor juego de snowboard para comprar.

COOLBOARDERS 3

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.


Una secuela con mejores gráficos y mayor variedad de pruebas.
El sistema de control resulta peor que en su antecesor.

8 **Valoración:** En líneas generales es mejor que su antecesor, pero también es más caro...

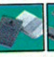
FIFA 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano


La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.






Más competiciones (incluyendo la Super Liga Europea), más equipos y jugadores reales, nuevas opciones defensivas y estratégica ... en fin, el delirio para cualquier amante del fútbol. Su calidad general se ve incrementada por el increíble trabajo que han realizado Manolo Lama y Paco González en el doblaje.

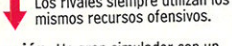


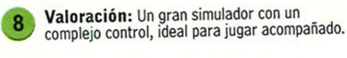


ESTO ES FÚTBOL

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.




Llegar a dominar su complejo sistema de control.

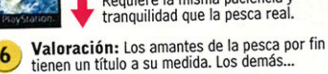

Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

8 **Valoración:** Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

FISHERMAN'S BAIT

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



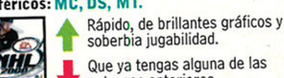

Aprovecha fenomenalmente las posibilidades del Dual Shock.
Requiere la misma paciencia y tranquilidad que la pesca real.

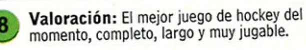
6 **Valoración:** Los amantes de la pesca por fin tienen un título a su medida. Los demás...

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.




Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.


Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 **Valoración:** El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

NO FEAR DOWNHILL

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

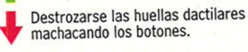

Poder montar en una Mountain Bike sin dejarnos los dientes...
Tras unas cuantas partidas, acaba tornándose monótono.

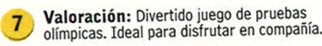
6 **Valoración:** Aunque original, lo cierto es que no resulta ni muy divertido, ni impactante.

INT. TRACK & FIELD (PLAT.)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.




La variedad de pruebas olímpicas y la respuesta del control.


Destrozarse las huellas dactilares machacando los botones.

7 **Valoración:** Divertido juego de pruebas olímpicas. Ideal para disfrutar en compañía.

NBA PRO '99

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.


Todos los jugadores de la NBA y excelentemente animados.
El ritmo de juego termina resultando algo lento.

7 **Valoración:** Un gran juego de basket, que tiene en *NBA Live 2000* su principal rival.

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: Midway **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

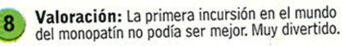

El aspecto de los boxeadores. Es muy fácil hacerse con el control.
Los gráficos no están muy logrados, y tiene un ritmo de juego muy lento.

5 **Valoración:** Para incondicionales del boxeo que huyan de la simulación rigurosa.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.


La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.

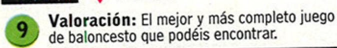

No poder competir directamente contra otros skaters

8 **Valoración:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.

NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.


Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.


Se parece mucho a la anterior entrega.

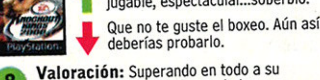
9 **Valoración:** El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.



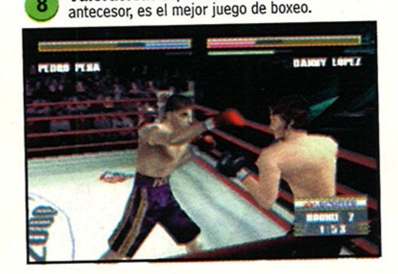
KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.




Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

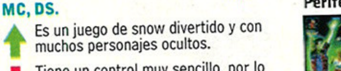
8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.



TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
Tiene un control muy sencillo, por lo que se termina haciendo corto.

6 **Valoración:** Su sencillez de manejo no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

UEFA STRIKER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.


El Entrenamiento, con el que se pueden descubrir nuevos modos.
Pocos equipos y que, además, tienen nombres falsos.

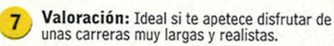
7 **Valoración:** Muy jugable y divertido. En opciones no llega a la altura de *FIFA 2000*.

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Muy realista en el planteamiento de estas conocidas carreras.
↓ El control no se decanta ni por el arcade ni por la simulación.



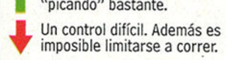
7 Valoración: Ideal si te apetece disfrutar de unas carreras muy largas y realistas.

CARMAGEDDON

Compañía: SCI **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es muy, muy largo... y acaba "picando" bastante.
↓ Un control difícil. Además es imposible limitarse a correr.



6 Valoración: Más que correr, el juego se centra en atropellar zombies y destruir coches.

Los 5 imprescindibles

- GRAN TURISMO (PLATINUM)
- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY (PLATINUM)
- DRIVER
- V-RALLY 2

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E Valoración: La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB Valoración: Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PK7 LIGHT GUN

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B Valoración: Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 8.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

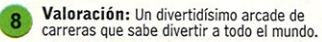
B Valoración: La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.



8 Valoración: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.

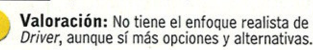


GTa 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MA.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.



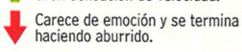
7 Valoración: No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

KILLER LOOP

Compañía: Crave **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



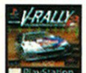
↑ Espectaculares y sólidos escenarios. Gran sensación de velocidad.
↓ Carece de emoción y se termina haciendo aburrido.



5 Valoración: No supera ni por asomo al monstruo del género *Wipeout*.

V-RALLY 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 Valoración: Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

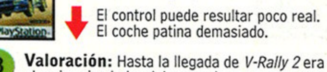


COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.



8 Valoración: Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

BOMBERMAN FANTASY RACING

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Simpáticas, divertidas y alocadas carreras con los héroes *Bomberman*.
↓ Para los más mayores puede resultar excesivamente soso.

5 Valoración: Un arcade de carreras ideal para los más pequeños.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 Valoración: Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

NEED FOR SPEED IV

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Los variados modos de juego, y en especial, el llamado persecución.
↓ Los coches siguen sin deformarse ni abollarse con las colisiones.

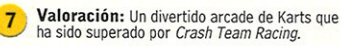
8 Valoración: Es el mejor y más completo de toda la saga *Need For Speed*, y eso lo dice todo.

SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.



7 Valoración: Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

ROLLCAGE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las armas que podemos recoger para abrirnos paso en el carrera.
↓ Es fácil perder la orientación con los giros y los vuelcos de los coches.

6 Valoración: Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

DRIVER

Compañía: GTI **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.

↑ El sobresaliente apartado gráfico, el control del vehículo, el doblaje.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

9 Valoración: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

FORMULA 1 '97 (PLATINUM)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V.

↑ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
↓ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

9 Valoración: Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

MÓNACO GRAND PRIX 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

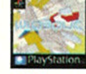


↑ El circuito de Mónaco, que es idéntico al real.
↓ Gráficamente no es tan explosivo como *F1 '97*, y no tiene licencia.

7 Valoración: Es un duro competidor para la saga *F1 '97*, al que no iguala por poco.

WIP3OUT

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La increíble sensación de velocidad que llega a transmitir.
↓ La elevada dificultad de algunos circuitos y competiciones.

8 Valoración: *Wip3out* es un paso de gigante dentro de la futurista saga de Psygnosis.



DEMOLITION RACER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Carreras donde, además de correr, hay que destrozar a los rivales.
↓ No tarda en hacerse monótono y gráficamente podría ser mejor.

5 Valoración: Es la misma idea de *Destruction Derby* y éste último es mucho mejor.

MOTO RACER 2

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El editor de circuitos, y sus detalladas pistas.
↓ Ni es muy realista, ni resulta especialmente largo.

7 Valoración: Incorpora suficientes novedades como para desbancar a su antecesor.

FORMULA 1 '99

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Mantiene la jugabilidad de la saga, y sigue siendo muy espectacular.
↓ Apenas presenta novedades respecto a la anterior versión.

7 Valoración: Pese a sus buenas formas, no consigue superar a la versión del 97.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.

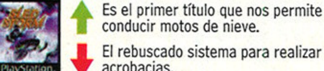
↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.

10 Valoración: Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.



SLED STORM

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

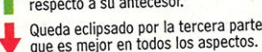


↑ Es el primer título que nos permite conducir motos de nieve.
↓ El rebuscado sistema para realizar acrobacias.

6 Valoración: Participa en un divertido torneo de SnowCross realizando acrobacias.

WIPEOUT 2097 (PLAT.)

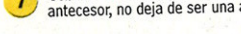
Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC.

↑ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.

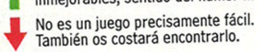
↓ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.

7 Valoración: Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.



BROKEN SWORD 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

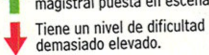
↑ Buen argumento, gráficos inmejorables, sentido del humor ...

↓ No es un juego precisamente fácil. También os costará encontrarlo.

8 Valoración: Uno de los mejores exponentes del género y fácil de llevar.

LAST REPORT

Compañía: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Su ambientación de cine negro, y su magistral puesta en escena.

↓ Tiene un nivel de dificultad demasiado elevado.

6 Valoración: La original trama y su bajo precio lo convierten en un título muy atractivo.

THEME HOSPITAL

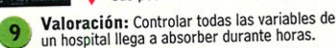
Compañía: Bullfrog · **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, R.



↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.

↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

9 Valoración: Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.





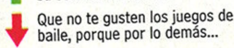


Los 5 imprescindibles

- BUST A GROOVE
- CAPCOM'S GENERATIONS
- JUNGLA DE CRISTAL (Platinum)
- MUSIC 2000
- TIME CRISIS (Plat.)

BUST-A-GROOVE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

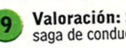
↑ Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.

↓ Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...

8 Valoración: Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

RIDGE RACER TYPE 4

Compañía: Namco **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, NG.

↑ El motor gráfico de *RRType 4* sigue siendo uno de los más sólidos.

↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 Valoración: Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.

↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 Valoración: Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

THE X-FILES

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.

↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 Valoración: Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

CIVILIZATION II

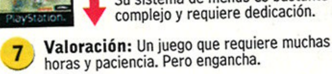
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Controlar los designios de una civilización desde sus orígenes.

↓ Su sistema de menús es bastante complejo y requiere dedicación.

7 Valoración: Un juego que requiere muchas horas y paciencia. Pero engancha.



C&C: RED ALERT RETALIATION

Compañía: Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, R, LC.






↑ Más unidades, más escenarios, más niveles.

↓ Demasiado parecido a su antecesor. Una vez más, el control.

7 Valoración: Es más completo que el *Retaliation*, pero mucho más caro.

ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.




↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,

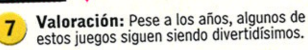
↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.

6 Valoración: Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.



CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 Valoración: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

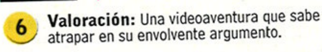


Los 3 imprescindibles

- ATLANTIS
- BROKEN SWORD 2
- DISCWORLD NOIR

CHINA

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

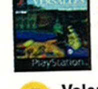
↑ En la línea de *Atlantis*, pero más rápido.

↓ Es un juego para aventureos pacientes y amantes de la historia.

6 Valoración: Una videoaventura que sabe atrapar en su envolvente argumento.

VERSALLES

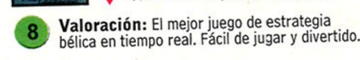
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, R.



↑ Su base de datos del palacio y sus bonitos gráficos.

↓ Más que una aventura es un viaje interactivo bastante lento.

5 Valoración: La mayor virtud de *Versalles* reside en la recreación de los escenarios.



C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, R, LC.

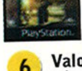
↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.

↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

8 Valoración: El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

KKND KROSSFIRE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

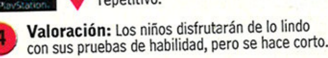
↑ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.

↓ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

6 Valoración: Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

ASTÉRIX & OBÉLIX

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La fidelidad con los gráficos de la película.

↓ Se hace demasiado corto y un tanto repetitivo.

4 Valoración: Los niños disfrutarán de lo lindo con sus pruebas de habilidad, pero se hace corto.

BOMBERMAN

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



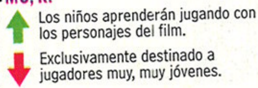
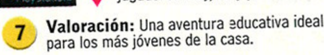

↑ Es la versión de *Bomberman* más divertida jugando cuatro a la vez.

↓ Jugar sólo se hace monótono. Además resulta corto.

6 Valoración: Uno de los títulos más divertidos que se pueden encontrar para multijugador.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA

Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

↑ Los niños aprenderán jugando con los personajes del film.

↓ Exclusivamente destinado a jugadores muy, muy jóvenes.

7 Valoración: Una aventura educativa ideal para los más jóvenes de la casa.

ATLANTIS

Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.




↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.

↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.

6 Valoración: Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

DISCWORLD NOIR

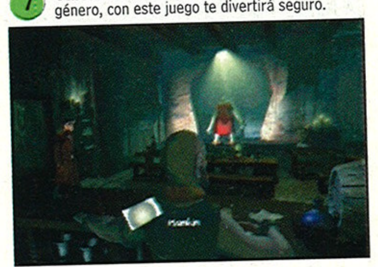
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.

↓ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.

7 Valoración: Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.





Los 3 imprescindibles

- C&C: RED ALERT (PLATINUM)
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO
- THEME HOSPITAL

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

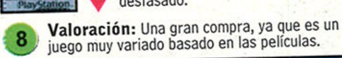
↑ Un mundo 3D lleno de magias, alternativas y posibilidades.

↓ A veces no se distinguen bien los distintos personajes.

8 Valoración: Es una interesantísima alternativa a la saga *Command & Conquer*.

JUNGLA DE CRISTAL (PLAT.)

Compañía: Fox Int. **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, P.



↑ Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.

↓ A nivel gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 Valoración: Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas.



PAC-MAN WORLD

Compañía: Namco **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reencontrarse con uno de los personajes clásicos del videojuego.

↓ Pese a sus modos de juego, resulta un poco sosete.

5 Valoración: Recomendado para mitómanos y aquellos que quieran conocer a este clásico.

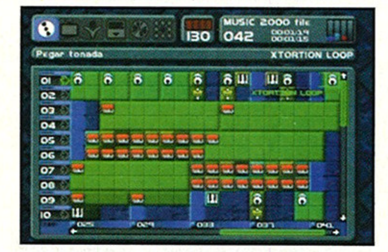
MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

Valoración: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

MEDAL OF HONOR

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



OMEGA BOOST

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El sólido y explosivo apartado gráfico. El diseño de los Mechas.
↓ Para los más curtidos en el género puede hacerse algo corto.

8 **Valoración:** un verdadero espectáculo visual plagado de momentos sorprendentes.



Los 3 imprescindibles

- BUST-A-MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS PLUS

POP N' POP

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos modos de juego y no menos niveles para superar.
↓ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2*.

6 **Valoración:** Es como *Bust a Move 2*, aunque menos absorbente y divertido.

POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

7 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PRO PINBALL: BIG RACE USA

Compañía: Empire **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

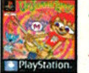


↑ Empire sigue demostrando que domina los pinballs mejor que nadie.
↓ Sólo tiene una mesa, lo que agota su vida muy rápidamente.

6 **Valoración:** Si te gustan los pinballs, este es uno de los mejores que puedes encontrar.

UM JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

ASTEROIDS

Compañía: Activision **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

R-TYPE DELTA

Compañía: Irem **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Supone el regreso de uno de los mitos más importantes del género.
↓ No presenta demasiadas fases. Nos quedamos con ganas de más.

7 **Valoración:** Los amantes del género no podrán resistirse a este reencuentro.

DEVIL DICE

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".

TETRIS PLUS

Compañía: JVC **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Mejora las posibilidades del clásico *Tetris* con nuevos modos de juego.
↓ Por buscarle algo malo, que no tenga más modos de juego.

8 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, imprescindible para sus seguidores.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

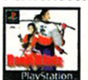


↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

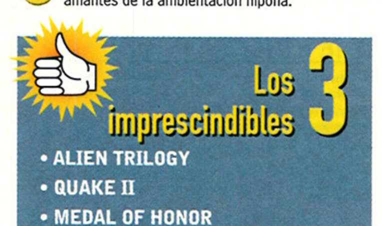
RONIN BLADE

Compañía: T&E Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una perfecta ambientación del Japón Medieval.
↓ Resulta un poco simple y se hace algo repetitivo.

5 **Valoración:** Modesto arcade sólo apto para amantes de la ambientación nipona.



Los 3 imprescindibles

- ALIEN TRILOGY
- QUAKE II
- MEDAL OF HONOR

COLONY WARS: VENGEANCE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su aire de simulador con jugabilidad de arcade.
↓ Pese a su ajustado control, resulta realmente difícil.

8 **Valoración:** Ideal para todos los que quieran combinar mata-mata con simulación.

MILLENIUM SOLDIER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

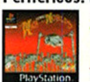


↑ Su clásica jugabilidad y los cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.

6 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo, recuerda mucho a los clásicos. Poco innovador.

THE WAR OF THE WORLDS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder manejar muchos vehículos diferentes contra los marcianos.
↓ Es demasiado difícil y muy monótono a nivel gráfico.

5 **Valoración:** Recomendado para aquellos que disfruten con juegos tan largos como difíciles.

KURUSHI FINAL

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 **Valoración:** Aunque *Tetris Plus* es más completo, este es ideal para los más "peques".

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.



ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

DOOM (PLATINUM)

Compañía: Midway **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

6 **Valoración:** Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

QUAKE II

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS, MT.



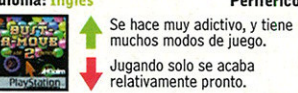
↑ Tiene uno de los motores gráficos más sólidos de PlayStation.
↓ Sólo podemos reprocharle los molestos tiempos de carga.

9 **Valoración:** es el mejor shoot´em up subjetivo de PSX. Genial en todos los aspectos.



BUST-A-MOVE 2 (PLAT.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.





OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en:



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LAS DIVERTIENDAS DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU DIVERTIENDA MÁS CERCANA LLAMA AL 95 2363237 Ó CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.
POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. DIVERTIENDA TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
DIVERTIENDA
POLIGONO INDUSTRIAL ALAMEDA. CALLE SIGFRIDO,17.
29006 MÁLAGA

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 95 2363237

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE DIVERTIENDA.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DEL 2000.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			

CLUB DIABLO QUEMA EL ABURRIMIENTO

DIVER tienda

Play manía

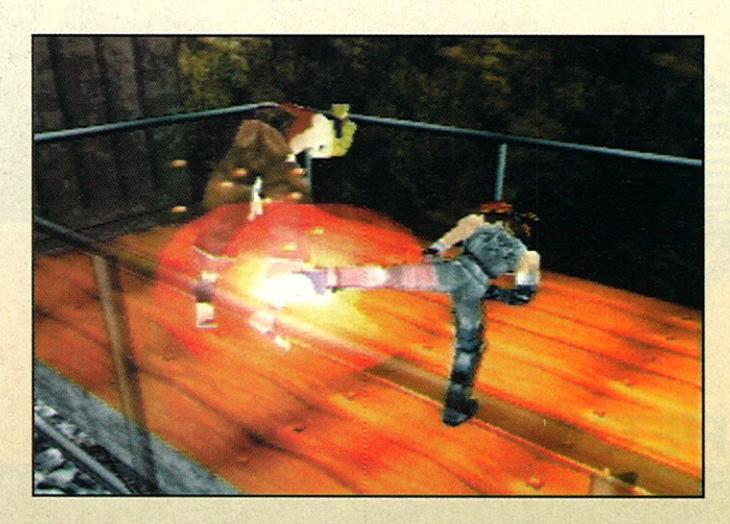
Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

DREAMFACTORY • Beat'em up

Ehrgeiz

Lucha, Rol y minijuegos con el estilo de Square









Cuando nos separemos de nuestro rival, la cámara hará lo propio, ofreciendo una visión más amplia del escenario.

Bajo este críptico título, que en alemán significa "ambición", se esconde el segundo título publicado en nuestro país de Dream Factory, una compañía subsidiaria de Square que actualmente está trabajando en PS2. Para aquellos que no lo recuerden, su primer juego fue *Tobal nº1* que, por desgracia, pasó completamente desapercibido por estos lares, aunque en Japón cosechó un gran éxito y es posible encontrar una mejoradísima secuela.

El juego que nos ocupa, *Ehrgeiz*, es una conversión de una máquina recreativa que, bajo el mismo nombre, se presentó en los salones recreativos hace dos años.

Básicamente es un beat´em up 3D, pero presenta una serie de detalles que lo convierten en un título especial, una pequeña joya que los amantes de la lucha tendrán que vigilar de cerca de cara a su lanzamiento en PlayStation.

El primero de estos detalles será la absoluta libertad de movimientos, y muy ligado a esto, la completa interactividad con los escenarios, lo que nos permitirá utilizar ciertos elementos del entorno, como paredes y cuerdas, para impulsarnos a la hora de atacar al oponente. De esta forma, aparte de recurrir a los combos, ataques especiales y ataques con armas, podemos utilizar el decorado para ejecutar otra serie de golpes.

En segundo lugar, no menos impresionante resultará la posibilidad de controlar a algunos de los personajes más emblemáticos de *Final Fantasy VII*, como Cloud, Sefirot, Tifa o Yuffie, que contarán con sus propias armas y algunos de sus ataques más característicos. Y no nos olvidemos de las fabulosas secuencias de vídeo, que para no romper la línea de Square, serán sorprendentes como pocas.

Aparte de estos atractivos elementos, la conversión para PlayStation no se limitará a ofrecer sólo el beat´em up, sino que además incorporará una gran variedad de modos de juego. Podremos encontrar un completo juego de rol, con sus tiendas para comprar armas, enemigos finales y mazmorras y también podremos disfrutar de cinco minijuegos, que abarcarán géneros tan dispares como los puzzles tipo *Reversi* o los juegos de olimpiadas al más puro estilo *International Track & Field.*

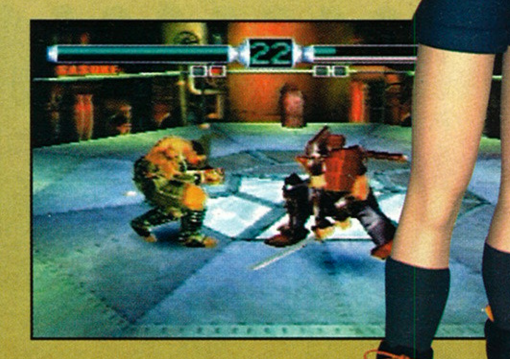
Pese a que *Ehrgeiz* salió en Japón hace casi un año, la versión PAL sigue conservando toda la frescura y originalidad que le llevó a lo más alto en el país del sol naciente. Atentos pues, porque promete calidad de la buena.

Primera Impresión: MB



Todos los personajes contarán con sus propias secuencias de vídeo.





Ehrgeiz presentará numerosos modos de juego, como este curioso, y divertido, puzzle.



Los más deseados

Un innegable atractivo de este juego será poder controlar a algunos de los personajes de *Final Fantasy VII*. Para ser exactos, os diremos que no faltarán a la cita Cloud, Tifa, Sefirot, Yuffie, Vincent Valentine, Zack y una versión un tanto extraña de Red XIII.
Sin duda alguna, este será uno de los aspectos mejor recibidos.







KONAMI • Deportivo

International Track & Field 2

Para quedarse sin huellas dactilares



Éste será el aspecto del menú de selección de prueba olímpica. En esta pantalla, un modelo tridimensional nos ilustrará gráficamente el contenido de la prueba a superar.





Uno de los aspectos más llamativos de esta secuela será el comportamiento de los atletas. Verlos celebrar una victoria o su reacción ante un fracaso será una auténtica pasada.





En la década de los 80, los juegos de olimpiadas acapararon la atención, y el dinero, de los asiduos a los salones recreativos. Konami fue una de las compañías que más fuerte apostó por este género, y una de las pocas que lo sigue haciendo ahora, a las puertas del nuevo milenio. Los más jovenzuelos quizás no sepan que este tipo de juegos consisten en superar una serie de pruebas olímpicas, como los 100 metros lisos, aporreando los botones lo más rápido posible. Otro tipo de pruebas, como el salto de longitud, nos obligan además a calcular los grados, manteniendo pulsado otro botón, con los que se elevará nuestro atleta. Como podéis ver, una mecánica sencilla, pero muy, muy adictiva, sobre todo si tenemos en cuenta que este tipo de juegos siempre tienen opciones multijugador.

En sus primeros meses de existencia, PlayStation acogió el mejor título de este género, *International Track & Field*, que ahora se encuentra en la serie Platinum y que, como no podía ser de otra manera, pertenece al variado catálogo de Konami. Si las cosas no cambian, el mes que viene la compañía lanzará la segunda parte de este mítico título, en el que se potenciarán todos los apartados de su antecesor hasta límites insospechados.

Así, por ejemplo, las doce pruebas que presentará prometen ser de lo más variado, hasta el punto de que algunas disciplinas nunca antes habían aparecido en un juego de estas características, como por ejemplo, el ciclismo u otras poco frecuentes, como el piragüismo. Del mismo modo, los deportistas harán gala de una construcción poligonal y unas animaciones mucho más realistas, consiguiendo que sus gestos nos trasmitan a la perfección su estado de ánimo.

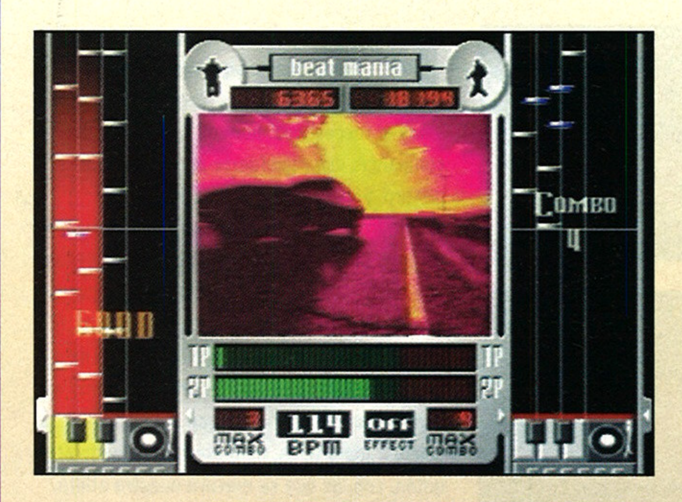
Lo único que permanecerá inalterable es su sistema de juego, por lo que volveremos a padecer grandes dolores de dedos y no menos gigantescos piques ya que, gracias a su impagable opción multijugador, podremos competir con tres amigos más vía Multi Tap. Lo dicho, un juego a tener muy en cuenta.

Primera Impresión: 

KONAMI • Musical

Beatmania: European Version

La fiebre japonesa se prepara para invadir Europa





Como podéis ver, ya hemos podido jugar con una versión europea de *BeatMania*. Aunque la Beta está muy avanzada, todavía faltan algunas opciones, como el cambio de disco.







Hemos tenido que esperar casi un año, pero por fin Konami se ha dado cuenta de lo que tiene entre manos. La serie "Bemani", nombre con el que se reúnen todos los juegos musicales de la compañía, está mucho más cerca de lo que pensamos. El primer juego que Konami ha confirmado es la versión europea de *BeatMania*, el primer simulador de Disc Jockey, que ya tiene una fecha de salida en nuestro país: febrero del año 2000.

Para los que no conozcáis este título, os diremos que en Japón ha batido todos los records imaginables de ventas y que él solito se ha bastado para desatar un furor sin precedentes en el país del sol naciente. Y todo debido a una sencilla y adictiva mecánica de juego, que consiste en pulsar una serie de botones en el momento adecuado siguiendo el ritmo de una canción.

El éxito de *BeatMania* ha animado a Konami a desarrollar nuevos simuladores musicales, algunos de ellos muy conocidos, como *Dance Dance Revolution*, consiguiendo unas cifras de ventas no menos escandalosas. Tanto *BeatMania* como estos últimos juegos siguen al pie del cañón gracias a los Append Disc, o discos de canciones, que no son otra cosa que una forma de ampliar el juego, de poder disfrutar de nuevas melodías sin desembolsar una gran cantidad de dinero.

En Japón, *BeatMania* cuenta con 4 discos de canciones y unos cuantos más en preparación, que en total recogen más de 80 temas distintos.

En nuestro caso, la edición europea de *BeatMania* contará con una serie de cambios que, afortunadamente, no afectarán ni al espíritu ni a la grandeza de este juego. Más bien se trata de una recopilación de los mejores elementos, canciones y modos de juego que han ido apareciendo tanto en el juego original japonés como en sus Append Disc. A esto tenemos que sumar las canciones que la filial europea de Konami va ha incluir en la versión PAL y sólo os diremos que, por el momento, ya se ha hecho con los servicios de Moloko y Norman Cook, dos figurones del panorama discotequero actual. Lo mejor de todo es que Konami va a lanzar el juego conjunta e inseparablemente, con el mando diseñado exclusivamente para *BeatMania*, lo que nos permitirá disfrutar de este titulazo en toda su magnitud.

Dependiendo de la acogida que tenga en España, Konami nos ha garantizado que podría lanzar al mercado numerosos discos de canciones, con los que las posibilidades de diversión de *BeatMania* se dispararían de forma considerable. De cualquier forma, estad muy atentos, porque nos encontramos ante él que será uno de los títulos clave de cara al nuevo milenio.

Primera Impresión: E





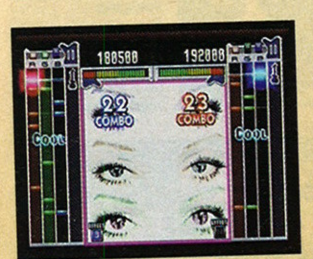
Esta imagen aparecerá antes de que empecemos a "tocar" una canción. En ella podemos ver el título y el grupo que la ha compuesto. ¡¡Anda mira, el tema central de *Metal Gear Solid*!!



BeatMania: European Version presentará numerosos modos de juego y no menos opciones para modificar el desarrollo de una partida.

¿Y qué pasa con los otros?

En Japón, Konami ha lanzado varios juegos musicales, entre los que destacan *Dance Dance Revolution* y *Guitar Freaks.* Desde Konami España nos han asegurado que, si *BeatMania* consigue hacerse un hueco en los corazones de los españoles, el resto de los juegos musicales no tardarán en llegar. Por el momento se sabe que en Inglaterra verán la luz cuatro meses después de *BeatMania*: ¿tendremos la misma suerte?





EIDOS • Acción

Fighting Force 2

¿Pero aquí no había que repartir golpes?

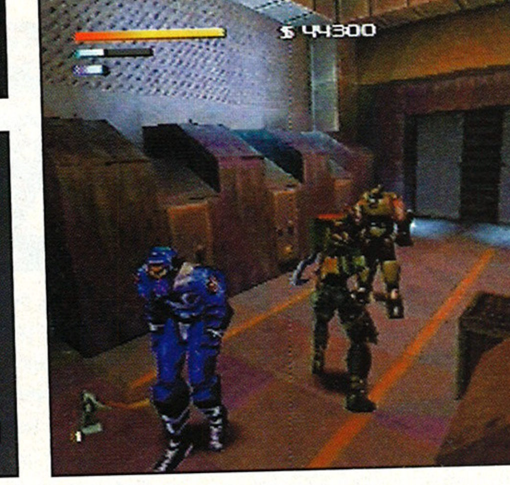




Hawk podrá interactuar con ciertas máquinas y ordenadores.



Gracias a la vista subjetiva será más fácil apuntar a nuestros enemigos.



Cualquier objeto que aparezca en la pantalla podrá ser destruido con nuestros puños o armas.

La secuela de *Fighting Force*, uno de los pocos beat´em ups con scroll direccional de PlayStation, ha cambiado radicalmente sus formas para inclinarse más hacia las aventuras tipo *Tomb Raider*, aunque el reparto de mamporros seguirá siendo el eje central del juego. Su argumento nos propondrá adentrarnos en las instalaciones de una importante compañía especializada en robótica, que según las últimas informaciones, ha estado trabajando en un nuevo y peligroso componente para crear el arma de guerra definitiva. Como ya habréis adivinado, nuestra tarea será poner fin a dicha investigación y, de paso, destruir todos los datos y pruebas que la compañía ha conseguido.

Los que hayan disfrutado de su antecesor recordarán que había tres personajes protagonistas, de los cuales, sólo uno asumirá el papel de héroe en esta secuela. Para afrontarla, Hawk, el muchacho en cuestión, contará con unos recursos mucho más amplios que en su anterior aventura, de modo que ahora será imprescindible nadar, trepar o investigar algunos ordenadores para poder avanzar sin demasiados problemas. Lo que más llamará la atención de *Fighting Force 2*, al menos a primera vista, será su gigantesco mapeado, que estará compuesto por un total de 24 enormes niveles. Todos ellos presentarán numerosos elementos interactivos, como armarios, fotocopiadoras o tuberías, que podremos destruir.

Para hacer más fácil la aventura de Hawk, Core ha introducido un basto arsenal de armas blancas, como hachas o barras metálicas, así como un no menos variado catálogo de pistolas y armas arrojadizas. Ni que decir tiene que este abanico de "herramientas" hará palidecer a cualquier otro juego de estas características. Proein, que es quien lo va a distribuir en nuestro país, todavía no nos ha confirmado si llegará traducido y doblado, algo que será relativamente importante para poder seguir la aventura. De cualquier modo, el mes que viene veremos si *FF 2* es capaz de aportar algo novedoso a un género tan bien nutrido como el de las aventuras de acción.

Primera Impresión: 

CAPCOM • Beat'em up

Marvel Vs Capcom

Dos universos enfrentados

Tras el aceptable *Marvel Superhéroes vs Street Fighter*, Capcom tiene previsto sorprendernos con la correspondiente conversión de *Marvel vs Capcom*, el tercer Crossover de la compañía.

Para aquellos de vosotros que todavía no sepáis qué es un Crossover, os diremos que este tipo de juegos nos permiten controlar a unos cuantos personajes pertenecientes a dos universos distintos que, en este caso, son los que dan nombre al juego. Así las cosas, por el bando de Marvel podremos manejar a superhéroes tan conocidos como Spiderman, Wolverine o el increíble Hulk, mientras que por la parte de Capcom encontraremos personajes tan famosos como Megaman o Strider, nombres que a estas alturas ya forman parte de la historia del videojuego.

Todos los combates se disputarán por parejas, lo que nos permitirá ejecutar espectaculares golpes combinados y todo tipo ataques especiales solos o acompañados por nuestro segundo luchador. Además, *Marvel vs Capcom* nos dejará escoger a un tercer personaje, llamado Special Partner, al que podremos llamar en contadas ocasiones para que realice un ataque especial y desaparezca. En total habrá 20 personajes de este tipo y, en ningún caso, podremos controlarlos es decir, no formarán parte del menú de luchadores.





Como ya sucediera con otros Crossovers de Capcom provenientes de los salones recreativos, las limitaciones de PlayStation en el campo de las 2D no nos permitirá cambiar de personaje ni en cualquier momento del combate, ni en todos los modos de juego. No obstante es un título que los amantes de la lucha deben tener en cuenta.

Primera Impresión: MB





Sólo el modo Crossover se nos permitirá cambiar de personaje en cualquier momento del combate. Esto se debe a que las 2 parejas son iguales.



Este menú nos mostrará los 20 Special Partners, entre los que podremos encontrar personajes míticos del videojuego, como Arthur, del recordado *Ghots'n Goblins.*

SONY • Shoot'em up

Space Debris

Objetivo: salvar a la humanidad

Como todos sabéis, *Colony Wars* y *Omega Boost* han sido dos de los títulos que más han influido en el nuevo planteamiento de los shoot´em ups, género que había quedado anclado en el pasado. Buena prueba de ello es *Space Debris*, título que recogerá lo mejor de ambos para ofrecernos un frenético espectáculo de explosiones y acción trepidante.

Como suele ocurrir con este tipo de juegos, *Space Debris* nos presentará una caótica visión del espacio, en la que una invasión alienígena pretende acabar con cualquier huella de la humanidad. Para evitarlo tendremos que pilotar una pequeña nave a lo largo de un buen puñado de misiones, consistentes en destruir la maquinaria alienígena. El desarrollo de *Space Debris* recordará, en cierto modo, al de *Omega Boost*, ya que dispondremos de cierta libertad de movimientos para eludir los ataques de nuestros enemigos.

Space Debris presentará dos vistas distintas: una desde dentro de la cabina y otra en tercera persona.



Llegará traducido y doblado de la mano de Sony, lo cual siempre es una garantía de calidad.

Primera Impresión: B

NAMCO • Arcade

Ace Combat 3

El nuevo amo del cielo

Tras el éxito de las anteriores entregas de la saga *Ace Combat*, Namco ha culminado una tercera parte que sorprenderá a propios y extraños por su elevado nivel de calidad.

Como sucediera con sus antecesores, *AC3* nos propondrá asumir una serie de misiones pilotando unos espectaculares aviones que, en este caso, no serán modelos reales. Los objetivos que tendremos que afrontar siempre presentarán un nivel de dificultad creciente, y nos propondrán retos tan atractivos como destruir un sistema de radares o acabar con un escuadrón de élite enemigo.

La versión japonesa estaba compuesta por 2 CD´s, y en ella era posible trabajar para distintos bandos, lo que nos permitía cambiar de avión con mayor facilidad. Del mismo modo, los pilotos jugaban un papel más importante que en las anteriores entregas. Sin embargo, la versión que se va a poner a la venta nuestro país sólo contará con un CD eliminando toda esta parafernalia de la historia e inquietudes personales de los pilotos, en un intento de adaptar el juego a una mentalidad más occidental.

Independientemente, *Ace Combat 3* ofrecerá un espectáculo audiovisual sin predecedentes en la saga, en el que no faltarán unos escenarios superdetallados y unos explosivos efectos gráficos.

A todo esto habrá que sumarle las nuevas opciones de control con el mando Dual Shock, la pegadiza banda sonora y la traducción al castellano de todos los textos y menús. Si te gusta la saga *Ace Combat*, no pierdas de vista esta tercera parte, porque está llamada a ser la mejor de todas.

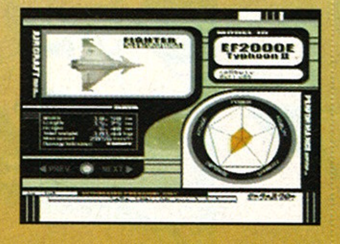
Primera Impresión: B



Los entornos gráficos de *Ace Combat 3* prometen ser los mejores, y con diferencia, de toda la saga.



Gracias al stick derecho del mando analógico Dual Shock podremos controlar la cámara a nuestro antojo.











SONY • Arcade de velocidad

Jet Rider 3

Carreras sobre moto jet

A buen seguro recordaréis la serie *Jet Rider*, compuesta por dos originales arcades de carreras en los que conducíamos, a velocidad de vértigo, unos vehículos a medio camino entre las motos y los cohetes recorriendo unos circuitos agrestes repletos de rampas, fosos y desniveles que tan pronto nos llevaban sobre el agua como sobre la tierra.

Pues bien, Sony está ultimando una tercera parte que parece que va a solucionar los problemas técnicos de las anteriores versiones aumentando la definición de los escenarios y eliminando el excesivo grado de pixelación típico de los dos juegos anteriores. Eso sí, el diseño de los trazados va a ser endemoniadamente rebuscado, obligándonos a tomar cerradísimas curvas mientras evitamos rebotar contra los márgenes de la pista.

En la versión que hemos jugado el scroll del juego parece bastante mareante y el control todavía no está del todo depurado. Si no solucionan estos problemas, *Jet Rider 3* no pasará de ser un juego simplemente entretenido.

Primera Impresión: R



En el modo dos jugadores, podremos competir contra un amigo en los circuitos que hayamos abierto en el campeonato.







Jet Rider 3 incluirá una flecha localizadora que nos ayudará a seguir el recorrido del circuito sin perdernos.



...coleccíonala

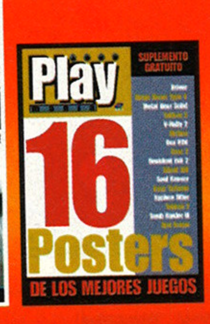
Nº 6• Julio





Guías completas:
•GEX DEEP COVER THE GECKO •UEFA C. LEAGUE
•BICHOS •NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGUE
Comparativa:
•Plataformas 3D.
Suplemento: Las mejores Guías Platinum
•Final Fantasy VII, Tomb Raider II

Nº 7• Agosto

Guías completas:
•SYPHON FILTER •ASTÉRIX •BLOODY ROAR 2
Comparativa:
•Shoot'em Up
Suplemento: 16 posters de los mejores juegos.
•Driver, Metal Gear Solid, Tomb Raider III...

Nº 8• Septiembre





Guías completas:
•APE ESCAPE •CRASH BANDICOOT •METAL GEAR
Comparativa:
•Juegos de estrategia
Suplemento: 32 fichas de trucos para los mejores juegos.

Nº 9• Octubre





Guías completas:
•SILENT HILL •DRIVER
Comparativa:
•Juegos de inteligencia
Suplemento: Las mejores Guías Platinum
Medievil, Gran Turismo, Cool Boarders 2

Nº 10• Noviembre




Guías completas:
•SOUL REAVER •V-RALLY 2 •FINAL FANTASY VIII
Comparativas:
•Aventuras gráficas
Suplemento: Los bombazos de estas Navidades
•FIFA 2000, Tomb Raider, Dino Crisis, GTA 2...

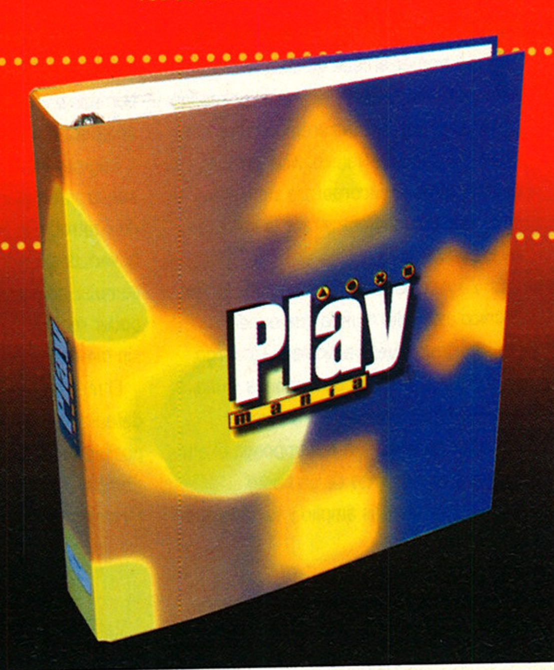
Nº 11• Diciembre



Guías completas:
•FINAL FANTASY VIII 2ª Parte •SHADOWMAN
Comparativas:
•FIFA 2000 vs ESTO ES FÚTBOL
Suplemento: Guía de compras
•TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PUNTUADOS

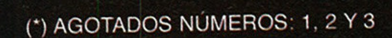
¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO,** LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

902 12 03 41 ó 902 12 03 42.



(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

ACCLAIM • Arcade de velocidad

South Park Rally

Niños al volante, peligro constante





South Park Rally pondrá a nuestra disposición nada más y nada menos que 30 personajes extraídos directamente de la serie de dibujos animados.

Las carreras de Kart se han puesto de moda en PlayStation gracias a juegos como *Speed Freaks* y *Crash Team Racing*, títulos en los que los principales protagonistas han sido una puesta en escena muy colorista y un control muy asequible. A esta moda se va a unir dentro de muy poco tiempo *South Park Rally*, el último juego de Acclaim inspirado en la polémica serie de televisión.

A diferencia de los títulos anteriormente citados, *South Park Rally* concentrará gran parte de sus encantos en el carisma y "mala uva" de los 30 personajes que podremos controlar, como el mismísimo Jesús de Nazaret, el niño etíope Paco el Flaco o el cocinero Chef, todos ellos conocidos de sobra por los seguidores de la serie. Con cualquiera de ellos podremos participar en dos tipos de carreras y competiciones.

Por un lado, encontraremos las típicas carreras convencionales, en las que para ganar sólo cuenta dar un número determinado de vueltas al circuito recogiendo y utilizando todo tipo de objetos y armas. Por otro lado, estarán los eventos especiales, que nos propondrán realizar tareas tan disparatadas como recuperar tres calzoncillos usados, poseer durante un tiempo limitado la vacuna de las vacas locas o reunir el arco y las flechas de Cupido para enamorar a nuestros rivales. Como podéis imaginar, una auténtica locura...

South Park Rally respetará numerosos elementos de la serie televisiva, como el look de los personajes, su mezquino sentido del humor o el formato de la presentación de los episodios. Incluso algunas de las armas que podremos recoger durante las carreras, también han aparecido de una u otra forma en la serie.

Por lo que hemos podido ver en la beta que tenemos en nuestro poder, *South Park Rally* tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor juego inspirado en la serie.

Primera Impresión: B

ACCLAIM • Arcade de velocidad

Eagle One

Un serio rival para *Ace Combat*

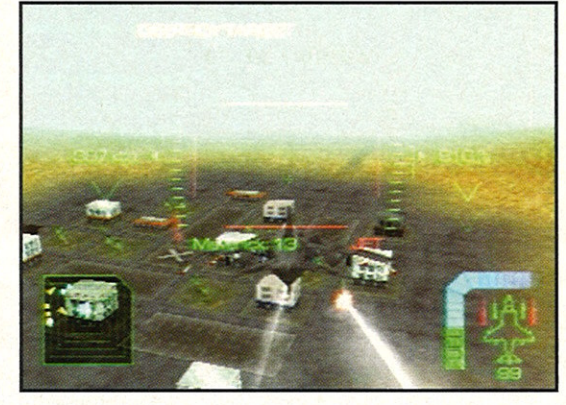
Infogrames lanzará el mes que viene su primer arcade de combate aéreo para PlayStation. No serán pocas las similitudes que encontraremos entre este título y la saga de Namco, *Ace Combat*, aunque también incorporará suficientes novedades como para atraer la atención de los usuarios.

En *Eagle One* controlaremos un Harrier, el único avión del mundo que puede realizar despegues verticales, a lo largo de una gran variedad de misiones y una fase de entrenamiento. Para cumplir todas las órdenes que nos imponga el alto mando dispondremos de un basto arsenal, mucho más amplio y variado que el de *Ace Combat 3*, en el que podremos encontrar cohetes aire-tierra, aire-aire, bombas e incluso una mortífera ametralladora.

Lógicamente, la especial naturaleza de nuestro aeroplano incidirá en el sistema de control, que incluirá una serie de novedades, como la posibilidad de cambiar de posición las turbinas y así poder realizar desplazamientos verticales sin movernos de nuestra posición.

El mes que viene os hablaremos detenidamente de *Eagle One*, un título que posiblemente podrá enfrentarse a *Ace Combat 3* en condiciones de igualdad.

Primera Impresión: 



Las características propias de un avión Harrier estarán fenomenalmente plasmadas en *Eagle One*. Así pues, entre otras muchas cosas, podremos cambiar la posición de las turbinas cuando sea necesario.





Si Lara es vuestra heroína preferida, gracias a los pasatiempos de este mes tendréis ocasión de conseguir uno de los 15 juegos de *Tomb Raider. The Last Revelation* que Proein y PlayManía sortearán entre los quince inteligentes arqueólogos que manden las soluciones correctas. Suerte.

HUMOR







BUSCA LOS ERRORES

ACOMPAÑA A LARA EN ESTA FABULOSA AVENTURA EGIPCIA Y DESCUBRE LAS 11 DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES.

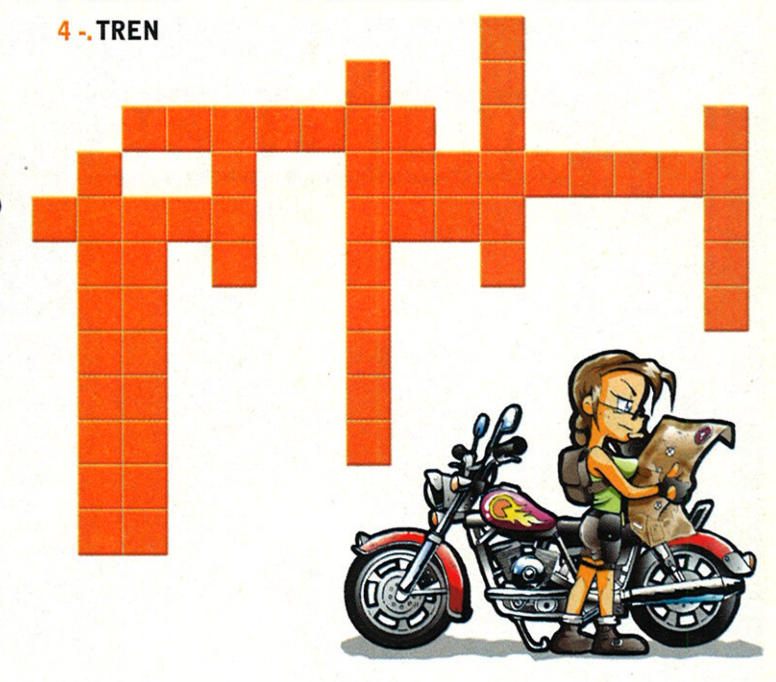


VEHÍCULOS CRUZADOS

CÓMO YA SABRÁS, EN *TOMB RAIDER IV*, LARA PODRÁ HACER USO DE DIVERSOS VEHÍCULOS PARA ASÍ PODER ACABAR SU AVENTURA CON ÉXITO.

¿Sabrías completar esta cruzada con los diez vehículos de la lista? Arranca motores y... ¡suerte!.

1 -. MOTO
2 -. BICICLETA
3 -. COCHE
4 -. TREN
5 -. CAMIÓN
6 -. BARCO
7 -. SUBMARINO
8 -. MONOPATÍN
9 -. AUTOBÚS
10 -. CARAVANA

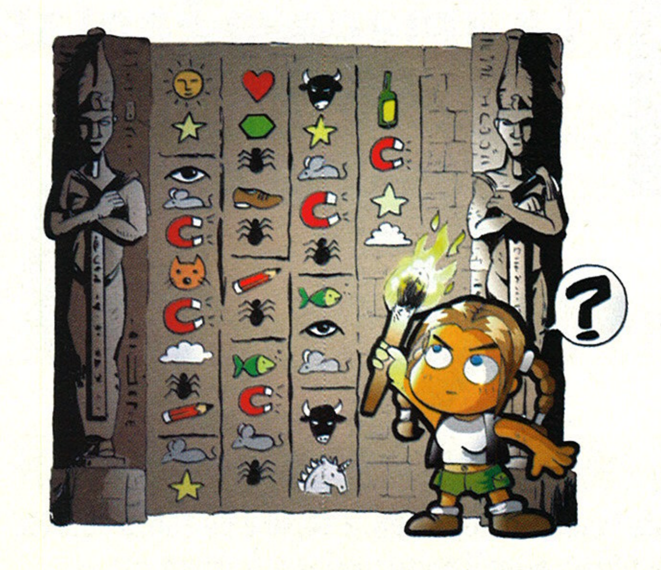


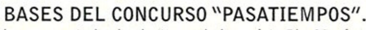
ENIGMA EGIPCIO

AUNQUE HOY EN DÍA LARA CROFT ES UNA ESPECIALISTA EN ARQUEOLOGÍA Y JEROGLÍFICOS, EN SUS COMIENZOS, A LOS 16 AÑOS, NO LO ERA TANTO...

Por eso, no le vendría nada mal que le echaras una mano y la ayudaras a resolver este misterioso enigma escrito hace muchos siglos. Te daremos unas pistas: fíjate muy bien en la primera letra de cada figura. El orden de lectura es de arriba hacia abajo...

SOLUCIÓN: ____________________





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Tomb Raider. The Last Revelation* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 22 de diciembre de 1999 y el 22 de enero del 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

PlayStation

PERIFÉRICOS



PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER

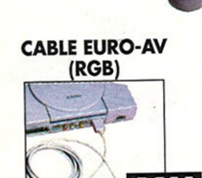
20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

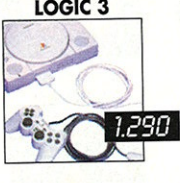



CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.290

CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



1.290

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



AMARILLO / AZUL / GRIS / ROJO

2.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



3.990

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



GRIS / AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE

4.500

DEXDRIVE INTERACT



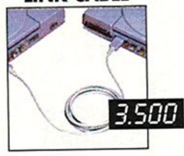
5.900

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



3.500

LINK CABLE LOGIC 3



1.290

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB

GRIS / AZUL / ROJA / AMARILLA

2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB

GRIS

3.990

MEMORY CARD SONY

TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS

2.100

MOUSE (RATÓN)

4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



5.990

MULTI TAP

4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN



4.990

PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2



SILVER

8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2



6.990

RF ADAPTER PERFORMANCE

1.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2)



3.500

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



19.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



9.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



10.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO



6.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE SPRINTER



8.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1



7.990

VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR

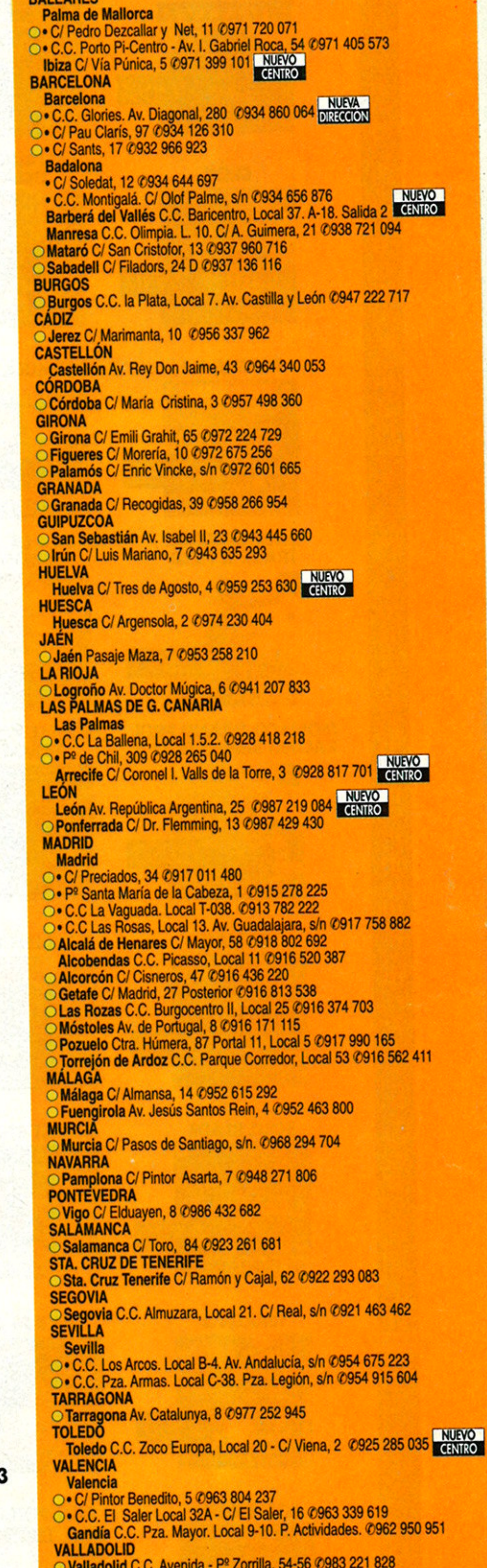



7.990



pedidos por teléfono 902 17 18 19

IVA INCLUIDO



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ **Elda** Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
○ **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 NUEVO CENTRO
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVA DIRECCION
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2 NUEVO CENTRO
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
○ **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
○ **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
○ **Palamós** C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
○ **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 NUEVO CENTRO
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
○ • C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
○ • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 NUEVO CENTRO
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 NUEVO CENTRO
○ **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
○ **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
○ **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
○ **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
○ **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
○ • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS
BALEARES 1.000 PTAS



























ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MEDIEVIL	3.490
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
NEED FOR SPEED III	3.990
PANDEMONIUM	3.490
POCKET FIGHTER	2.990
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
ROAD RASH 3D	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TANK RACER	1.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TEKKEN 3	3.490
THEME HOSPITAL	3.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990



INCLUIDO IVA INCLUIDO

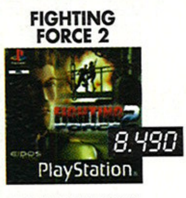
pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos



NOVEDADES















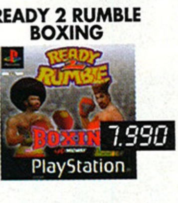














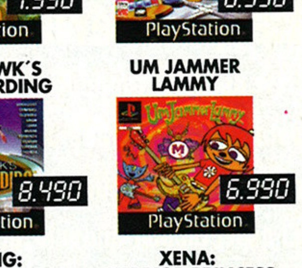












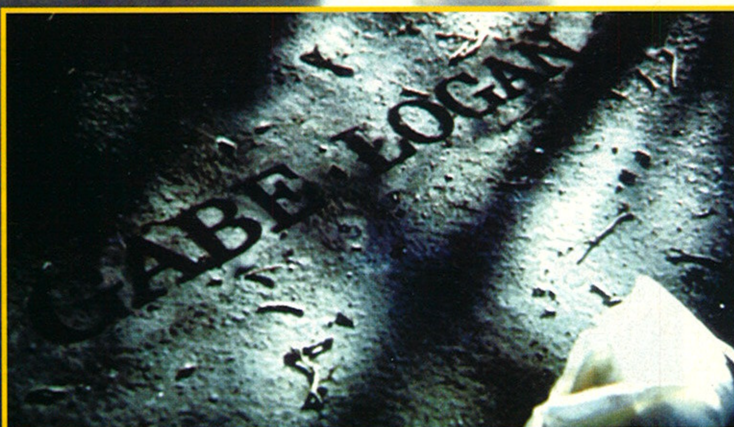

Juego	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.490
24 HORAS DE LE MANS	7.490
40 WINKS	7.490
ACE COMBAT 3	CONS.
ACTION MAN-MISSION XTREME	8.490
AMERZONE	7.490
ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.	7.490
ASTERIX & OBELIX	7.490
BARBIE: RACE & RIDE	3.490
CARMAGEDDON (RED BLOOD)	7.990
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHINA	7.490
CHOCOBO RACING	7.990
CRASH TEAM RACING	7.990
CYBER TIGER	7.490
DEMOLITION RACER	7.490
DINO CRISIS	8.490
DRIVER	8.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
F1 WORLD GRAND PRIX '99	8.490
FIFA 2000	7.490
FIGHTING FORCE 2	8.490
FINAL FANTASY VIII	8.990
FORMULA 1 '99	7.990
GRAN TURISMO 2	8.490
GTA 2	8.490
HELLNIGHT	7.990
JADE COCOON	8.990
JURASSIC PARK: WARPATH	7.490
KILLER LOOP	8.490
KNOCKOUT KINGS 2000	7.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
LOS PITUFOS	7.490
MEDAL OF HONOR	7.490
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	7.490
MISSION IMPOSSIBLE	7.990
MUSIC 200	7.490
NBA BASKETBALL 2000	8.490
NBA LIVE 2000	7.490
NHL CHAMPIONSHIP 2000	8.490
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
PAC-MAN WORLD	5.490
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	8.490
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	7.490
QUAKE II	8.490
READY 2 RUMBLE BOXING	7.990
SHAO LIN	8.490
SILENT HILL	8.990
SOUTH PARK RALLY	7.490
SPYRO 2	7.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
SUPERCROSS 2000	7.490
SYPHON FILTER	7.990
TARZAN	7.990
TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO	6.990
THE X-FILES	7.990
THE WAR OF THE WORLDS	7.490
THRASHER	8.490
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	8.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	8.490
UM JAMMER LAMMY	6.990
URBAN CHAOS	8.490
V-RALLY 2	8.490
WCW MAYHEM	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WORMS PINBALL	6.990
WU-TANG: SHAOLIN STYLE	8.490
XENA: WARRIOR PRINCESS	7.490

pedidos por telEfono:



CENTRO MAIL





La piratería mata a tus héroes

Este es el contundente eslogan que ha servido de base a la multimillonaria campaña de publicidad que Sony España ha desarrollado para luchar contra la piratería. Un impactante spot de televisión con el que la filial española de Sony quiere concienciar al público de nuestro país de que esta práctica ilegal sólo consigue acabar, poco a poco, con el sector.

El espectacular anuncio, que se emitió del 1 al 15 de diciembre, ha sido una producción enteramente nacional. Grabado en el madrileño cementerio de la Almudena, su coste ha sido de 20 millones de pesetas a los que hay que sumar 80 millones más de gastos de emisión. Si una compañía como Sony gasta 100 millones de pesetas en luchar contra la piratería, en lugar de anunciar sus juegos, podéis imaginaros el daño que debe estar sufriendo el sector. Pensadlo y recordad que es cierto: la piratería mata a tus héroes.

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 **20%** **de descuento**

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas...

2 **Gratis** **Una Memory Card de Sony**



Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es


KONAMI